HISTORIETAS EXCLUSIVAS DE
J.J. ROVELLA
ARIEL LOPEZ V.
MAURO MANTELLA
MAURO LIRUSSI
RODRIGO VERDUN
GERMAN MORETTO

COMIQUEANDO EXTRA

FREAKSHOW PRESS

ARGENTINA
$12.90

INVIERNO 2010

LA HISTORIETA ARGENTINA ESTÁ DE LUTO. NO SALE MÁS LOS LÓPEZ.

BATICHUECO SCANS
ARCHIVO COMICS
C.R.G COMIC RELEASE GROUP

HIPER-INFORME:
TODO EL COMIC YANKI DE LOS '90

WWW.COMIQUEANDO.COM.AR
ISSN 1669-3329

JORGE LUCAS 2010

EL MUNDO DEL ANIMÉ
ESTÁ EN PSICOFXP.COM
UNA DE LAS MAYORES COMUNIDADES ONLINE EN ESPAÑOL

ENTRÁ Y FORMÁ PARTE DEL FORO HISTORIETA Y ANIMACIÓN
El lugar para los fanáticos del manga,
el animé y los comics

psicofxp.com

EL SALON DE LA JUSTICIA

por Fede Velasco

La espera terminó! Todo el tiempo nos preguntaban cuándo iba a salir un número nuevo, si la Comiqueando iba a volver. Y acá estamos. Nos llevó más de un año, pero finalmente tienen en sus manos un nuevo número. Originalmente iba a tener 96 páginas, pero decidimos hacerlo en las tradicionales 64 y sacar otro en unos meses, con las notas que nos quedaron afuera y sumando algunas nuevas. Con esto esperamos poder conseguir que los tiempos entre número y número sean un poco más cortos, en tanto no podamos retomar una periodicidad regular. No es mucho, pero es lo que hay (además, ya tuvimos tiempos peores y los superamos, así que no veo por qué no vamos a salir de esta también).

Este número trae la nota más larga de la historia de la revista: 25 páginas dedicadas al comic yanki de los '90, en la tradición de las clásicas notas que repasaban Golden, Silver, Verdul y Madur Age. Finalmente nos decidimos a hacer la que venía faltando, pero que por cercanía temporal no queríamos hacer, más que nada porque durante más de la mitad de dicha década salió la Comicu Clásica y cubrió en detalle lo que salía y demás. Pero bueno, si pensamos que pasaron 16 años de la salida de aquel número 1 y que además hace 10 que terminó dicha década, las cosas estaban dadas como para darle para adelante.

Pero no los quiero aburrir más, así que los dejo para que disfruten este número y nos veremos la próxima, acá en el Salón de la Justicia.

STAFF

Editor Responsable Federico Velasco
Jefe de Redacción Andrés Accorsi
Jefe de Producción Javier Hildebrandt
Consejo Editorial Andrés Accorsi, Javier Hildebrandt, Martin Fernandez Cruz y Hernán Khatchadourian.

Coordinación Comix Trip Andrés Accorsi
Diagramación y diseño Javier Paredes, Germán Dagostino, José Luis Gaitán, Javier Hildebrandt, Matías Depettris.
Desarrollo Web Mariano Pagella y Fernando Burgos.
Redactores Diego Accorsi, Fabio Blanco, Martín Casanova y Andrea Vega.
Historietas e Ilustraciones, Fernando León González, Ariel López V., Javier Rovella, Mauro Mantella, Mauro Lirussi, Rodrigo Aquino Verdún, German Moretto, y Francisco Gimenez Pujadas.
Portada Dibujo de Jorge Lucas. 'Justice League' es © DC Comics.

Todos los personajes, logotipos, fotos, ilustraciones y todas las colaboraciones (notas, historietas, etc.) que integran el presente número son Copyright de sus respectivos autores, agencias y/o syndicates, y se reproducen sólo con fines informativos.

Comiqueando Extra es una publicación de Freakshow Press - Warnes 368 (B1602BVF), Florida, Vicente Lopez, Bs. As, Argentina. E-mail: correo@comiqueando.com.ar. INVIERNO 2010

Distribuye en Capital y Gran Buenos Aires: Distribuidora Loberto - distriloberto@fibertel.com.ar / www.distriloberto.com.ar
Distribuye en el interior:
DAP S.R.L. - Velez Sarsfield 1570/2, Capital -4302-4169

Registro nacional de la propiedad intelectual: en trámite.
Comiqueando es marca registrada (N° de Título 1.317.726).
ISSN: 1669-3329.

COMIQUEANDO EXTRA

NOTAS

05. EL COMIC YANKI DE LOS '90 No tiene un nombre copado y ganchero como las otras "edades" del comic yanki, pero sí tiene muchísimos fenómenos interesantes para analizar. Tantos, que se convirtió en la nota más larga de la historia de la Comiqueando. Hallazgos y bochornos, éxitos y fracasos, títulos indispensables y basura radioactiva, bajo la lupa de Andrés Accorsi, Diego Accorsi, Martín Casanova, Martín Fernández Cruz, Javier Hildebrandt, Hernán Khatchadourian y Fede Velasco. Un documento fundamental.

32. ADELE BLANC-SEC La heroína creada por el legendario Jacques Tardi, que lleva casi 35 años enredada en bizarras tramas rocambolescas, acaba de llegar a la pantalla grande. Fabio Blanco viaja a la Europa de la Belle Epoque para investigar todo sobre esta dura aventurera, chica de armas tomar. Imperdible.

38. MOBILE SUIT GUNDAM Icono fundamental del animé de robots, esta saga originada a fines de los '70 se reinventa permanentemene para deleite de sus millones de fans. Andrea Vega repasa las historias de todas las pelis, los OVAs y las series de todas las épocas y todas las continuidades en un informe completísimo.

44. ENTREVISTA A MAURO CASCIOLI No fue fácil, pero salió. El niño prodigio que a los 15 años rompiera todo en Cazador hoy es un adulto, y además un dibujante excepcional, cuyo arte puede disfrutarse en historietas y portadas de DC. Andrés Accorsi y Fede Velasco charlaron con él de absolutamente todo.

SECCIONES

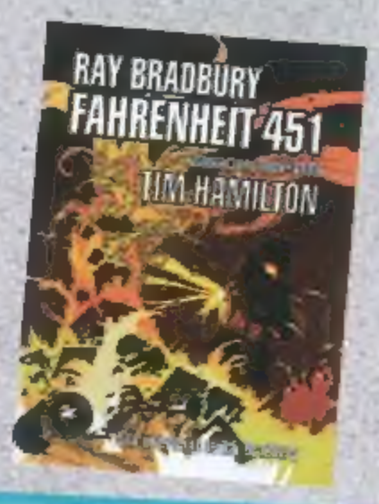
03. EL SALON DE LA JUSTICIA por Federico Velasco.
30. VUELTALMUNDO Hoy: Paraguay, por Javier Hildebrandt.
36. DESDE ADENTRO Escribe: Ann Nocenti.

51. COMIX TRIP Y bueno, no llegamos a campeones del mundo, pero la peleamos con momentos de buen juego... Ariel López V volvió lesionado, Mauro Mántella y Mauro Lirussi tienen tantas amarillas que no juegan más hasta el 2014, a J.J. Rovella lo compró un equipo de la D de Costa de Marfil y Rodrigo Verdún y Germán Moretto volvieron tan pobres que se anotaron en el casting para ser la novia de Ricardo Fort. El viaje de vuelta es jodido, por eso Comix Trip es un viaje de ida..

Por Fernando León González

UN CÓMIC SERIO Y VARIOS DIVERTIDOS

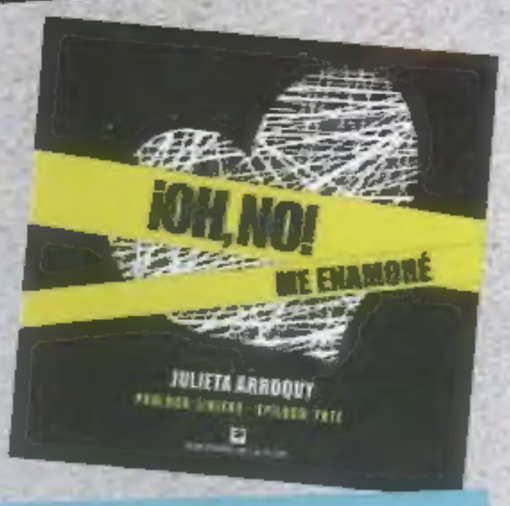
Fahrenheit 451. *Ray Bradbury.* Versión como ***novela gráfica*** ilustrada por *Tim Hamilton*. Una adaptación al género de los cuadritos, autorizada por Bradbury, que la prologó especialmente y colaboró en la adaptación. Inaugura una colección en la que aparecerán más adelante *Los dueños de la tierra* de David Viñas y *El extranjero* de Camus. La pesadilla futurista escrita en 1953, deviene, casi 60 años después, en una impresionante alegoría de actualidad, aunque no sean solamente los libros los que arden en nuestros tiempos.



Mafalda & friends 8. *Quino.* Un nuevo tomito con las aventuras de la pandilla habladas en inglés. No sólo diversión y reflexión para anglo-parlantes, sino ayuda para el aprendizaje del inglés para hispanohablantes.

Gaturro 15. *Nik.* Aunque no hace mucho tiempo apareció el volumen 14, la demanda de los gaturroadictos obliga a que aparezca la nueva recopilación porque no admiten demoras para el reencuentro con su personaje favorito y su entorno humano y gatuno.

¡Oh, no! Me enamoré... *Julieta Arroquy.* Prólogo: *Liniers*. Epílogo: *Tute*. Con el padrinazgo de dos de los más exitosos jóvenes dibujantes de hoy, una nueva humorista gráfica aparece en el horizonte libro (porque ya publicaba en la revista *¡Oh, la la!* y en un visitadísimo *blog*. Humor *acerca* de las mujeres, pero no sobre la moda, el bótox o las dietas: sino alrededor de las alegrías y desdichas, a veces simultáneas, que depara el amor.



Lucha peluche 1. ¡Muy lindo todo!. *El Niño Rodríguez.* Primera recopilación de las historietas de uno de los más ácidos humoristas gráficos argentinos actuales. Sátira despiadada que abarca la política, la prensa, la economía, la frivolidad de las modelos y, muy especialmente la banalidad de la prensa que proclama estridentemente: "¡Tensa calma!", una forma de no decir nada.

Tesorito 1. *Daniella London Dekel.* Una dibujante israelí condensa en divertidos cuadritos todo lo que a Ud. le pasó o le pasará si es mamá de una o dos divinas criaturitas.

Oops! *Kevin Johansen + Liniers*. Los divertidísimos textos de las canciones del trovador entremezclados con las ilustraciones y tiras del dibujante macanudo, componiendo una verdadera joya estética: para disfrutar varias veces como cuando se escucha un CD.

Y UNO ESPECIAL PARA CHICOS Y GRANDES

El infante Dante Elefante. *J.J. Rovella.* Humor mudo para que los niños observadores (todos), les expliquen a los adultos los divertidísimos sucesos que marcan la vida de un elefante muy particular.

EDICIONES DE LA FLOR

Gorriti 3695, Buenos Aires

www.edicionesdelaflor.com.ar

NO HAY UN NOMBRE COPADO PARA ESTA ERA DEL COMIC YANKI. O SI, PERO "VERDUL AGE" YA LO USAMOS PARA LOS´70. ESTA ES LA DECADA EN LA QUE TODO AQUELLO QUE NO NOS TERMINABA DE CERRAR EN LOS ´80, SE VA DEFINITIVAMENTE A LA MIERDA. TRES AÑOS DE BOOM, SIETE DE CUESTA ABAJO. MILLONES DE COMICS VENDIDOS, CENTENARES DE COMIQUERIAS FUNDIDAS Y DECENAS DE EDITORIALES CERRADAS. EL IMPERIO DEL COMIC POR KILO, ESTRIDENTE, HUECO Y SIN GUION, Y LA APARICION DE OBRAS Y AUTORES QUE ELEVARON AL NOVENO ARTE A UN SITIO DE PRESTIGIO CON EL QUE 15 AÑOS ATRAS NADIE SOÑABA. TODAS ESAS CONTRADICCIONES (Y MUCHAS MAS) SON LAS QUE HACEN INTERESANTE EL REPASO POR

EL COMIC YANKI DE LOS '90

Por Andrés Accorsi, Diego Accorsi, Martín Casanova, Martín Fernández Cruz, Javier Hildebrandt, Hernán Khatchadourian y Fede Velasco

DON'T LOOK BACK IN ANGER

Los ´90 arrancan furiosos, oscuros. Wolverine, Punisher, Ghost Rider, Lobo, The Crow, los milicos que masacran Aliens. Si no te la bancás, no existís. Rabia, sangre, mala leche. La hinchada venera a Rob Liefeld porque pone a Cable al frente de los New Mutants y los convierte en una célula paramilitar. El concepto de lo que es ser un héroe empieza a mutar, obviamente para mal.

Pero el revisionismo más jodido no es ese. Lo peor se desata cuando Todd McFarlane vende cuatro millones de ejemplares de aquella infausta Spider-Man n°1, que escribe él mismo. Ahí cagamos: ahora cualquier dibujante de moda se sentía capaz de escribir y los editores, temerosos de perderlos, decían todo que sí. Y ni hablar cuando los dibujantes, convencidos de que no necesitaban guionistas, decidieron que tampoco necesitaban editores. Así surgió Image, la editorial de los dibujantes más hot de Marvel, donde dieron sus primeros pasos como guionistas algunos autores notables (Erik Larsen, Sam Kieth) y otros francamente espantosos, totalmente incapaces de generar historias coherentes y personajes interesantes.

WHERE DID IT ALL GO WRONG?

Esto tuvo dos consecuencias terribles. La primera fue que Marvel y DC se esforzaron por imitar estos comics grandilocuentes y grotescos, pasados de rosca en materia de violencia y con "guiones" rayanos en la falta de respeto. Como vendían fortunas y el mercado estaba inflado artificialmente por los especuladores, esto parecía un negocio tan grosso, que rápidamente se sumaron un montón de editoriales más. Pronto las bateas de las comiquerías se llenarían con muchísimos más títulos de los que el lector promedio podría llegar a comprar. Pero claro, también estaban los especuladores quienes (en una nube de pedos que sólo existía en las páginas de la revista Wizard) compraban muchísimas de estas bostas sin siquiera leerlas, sólo por la perspectiva de que en poco tiempo el valor de esos comics subiera meteóricamente. A lo cual los editores respondían subiendo brutalmente las tiradas, o sea, reduciendo las chances de que cada revista pasara a ser escasa o difícil de encontrar.

La segunda consecuencia de poner el mercado en manos de los dibujantes hot es que el tipo que de pronto empieza a ganar un millón de dólares por dibujar 20 páginas, NO QUIERE deslomarse para dibujar 20 páginas TODOS LOS MESES. Entonces, los títulos más exitosos empezaron a salir de modo cada vez más espaciado y las comiquerías, que dependían de ellos para facturar, se dieron cuenta de que sin comics nuevos no hay clientes, ni facturación. Y que mucho de lo que compraban por kilo, seguros de que era re-hot, terminaba en las mesas de saldo porque nadie en su sano juicio se las llevaba. Para mediados de 1993, ya no había cómo sostener el falso boom. El castillo de naipes empezaba a derrumbarse.

WIZARD TOP 100
The highest-ordered comic books for the month of OCTOBER.
Compiled by the Wizard Price Guide staff, and working off the data supplied by
book retailers across the country, the following is a listing of the highest-ordere
for October. Check out the column on the right for an explanation of this mont
out books (listed in boldface type). (CE=Collector's Edition)
X-MEN
LISTEN!
1. X-Men #59 (Marvel)
2. Uncanny X-Men #339 (Marvel)
3. Wolverine #108 (Marvel)
4. Spawn
48. The X-Files: Season One #4 (Topps)
49. Spider-Man Unlimited #14 (Marvel)
50. Spider-Man: Redemption #4 (Marvel)
51. Abominations #1 (Marvel)
52. Crypt of Dawn #1 (Sirius)
53. Batman: Shadow of the Bat #57 (DC)

FALLING DOWN

Marvel, que fue la editorial más golpeada por la formación y el éxito de Image, salió a responder y lo hizo con la destreza de un pingüino empetrolado. Sumó decenas de títulos sin más sentido que el de copar el espacio de las bateas, compró una distribuidora para distribuir sus propios comics y la fundió, compró otra editorial (Malibu) porque tenía buenos coloristas, y todo eso en medio de un complejo proceso de bancarrota, y del reemplazo del más exitoso jefe de coordinadores (Tom DeFalco), primero por cinco jefes paralelos y luego por Bob Harras como único líder visible entre 1996 y 1999.

Marvel fue un caos en el que metieron mano empresas de figuritas, de muñecos, de animación... Todos tenían deudas que cobrar y cuentas en rojo. Tan brutal fue la caída durante el ´94 y ´95, que en el ´96 no tuvieron mejor idea que relanzar los títulos clásicos... ahora en manos de los autores que se habían ido a Image!

A BELL WILL RING

Cuando en 1996 fracasa la movida de Jim Lee y Rob Liefeld en los títulos clásicos de Marvel, el sueño de los comics sin guionistas se terminó. El boom grotesco de unos años atrás ya era un grato recuerdo y el público que quedaba después del temblor quería otra cosa. O por decirlo de otra manera: ya nadie se acordaba de The Pitt, pero DC seguía amasando fortunas con Sandman. Casualmente fue DC la que, en aquel año en el que un golpe de timón cambia radicalmente esta historia, pega dos grandes éxitos para el otro lado: la JLA de Grant Morrison (sí, de nuevo el guionista era el que hacía que el comic se vendiera) y Kingdom Come, que si bien triunfa gracias al arte de Alex Ross, es un claro manifiesto ideológico contra los "héroes" que nos habían tratado de vender en la primera mitad de la década.

Con el cambio de tendencia, volvieron al primer plano otros guionistas talentosos (Peter David, Kurt Busiek, John Ostrander, Mark Waid), junto con los británicos (Ennis, Milligan, Ellis, etc.) y los más dignos dibujantes devenidos en guionistas durante el boom. Y pasó algo grosso: surgieron nuevos guionistas, algunos iniciados tímidamente en Marvel o DC durante la brutal expansión, otros paridos en el under y otros reclutados a las huestes del comic tras haber acumulado mucha chapa en otros medios. Ahora de nuevo importaban las historias, a tal punto que el mejor guionista de todos (Alan Moore, obvio) recibe como premio su propio sello editorial, en 1999.

PUT YER MONEY WHERE YER MOUTH IS

De pronto, en 1996 (cuando Diamond gana la furibunda Guerra de las Distribuidoras desatada por Marvel), la industria tenía muchos menos comercios que en los '80, comics más chotos y mucho más caros, infinitas editoriales con tiradas tan bajas como sus standards de calidad, autores que cobraban fortunas para aprovechar la feroz competencia entre los editores, y como si esto fuera poco, CERO llegada al público que nunca había penetrado en el circuito de comiquerías. No se podían perder más lectores, y para eso había que diseñar un nuevo circuito de comercialización.

Mientras eso sucedía, se encaró una depuración notable: desaparecieron muchísimas editoriales nefastas, quedaron en las bateas muchos menos títulos, se dejaron de escorchar con los hologramas, los brillitos y demás chiches pelotudos que encarecían inncesariamente los productos, se le dio más bola a un montón de buenos comics que surgieron en las márgenes del mainstream o directamente en la vereda de enfrente, las grandes aflojaron con el truquito de los crossovers (no mucho), y en general (por supuesto hay CIENTOS de excepciones), se cuidó un poco más la calidad. Ayudaron, además, una etapa bastante próspera en la economía de los EEUU y la irrupción de la internet, que rápidamente le brindó a los fans que quedaban una forma ágil y eficaz de hacer escuchar sus demandas. El agujero más grosso se había tapado, y con el agua al cuello, pero sin perder más lectores, la industria intentaba salir a flote.

KEEP THE DREAM ALIVE

Otro problema que se ataca con éxito en este período es el de la sobrecotización de las revistas. Las bajas tiradas hacían que muchas veces un comic-book fuera difícil de conseguir incluso antes de empezarse a distribuir, y los únicos que capitalizaban este exceso de demanda eran los avechuchos que acovachaban los ejemplares para luego venderlos carísimos. Pero las editoriales, hartas de recibir u$ 1,25 por la revistita que diez días después se vendía a u$ 35, decidieron recuperar la iniciativa y reeditar sistemática y muy rápidamente las historietas cuyos precios se disparaban. Kingdom Come, el Daredevil de Smith y Quesada, la primera League of Extraordinary Gentlemen, Battle Chasers... todas se reimprimieron al toque y al mismo precio que la primera edición, esa que te querían cobrar u$ 15 ó $ 25. Y ni bien terminaba de publicarse cada saga, se relanzaba en formato de TPB, o tomo recopilatorio, a veces a un precio sensiblemente menor que el de las revistas. Esto le sacó buena parte del sentido al "arte" de comprar los comic-books con ánimo especulativo y además ayudó a sanear las cuentas de las editoriales..

O sea que esta década empezó para atrás y terminó con una sensación de optimismo. Lo peor ya había pasado y no fueron pocos los autores y las obras grossas que surgieron (y se la bancaron) antes, durante y después de los cataclismos del ´93-´96. Con los sobrevivientes a salvo y la lección aprendida, era hora de barajar y dar de nuevo. Se acaba un milenio y empieza la que para muchos es la verdadera Golden Age. (A.A.)

CRONOLOGIA NOVENTOSA

1990

.La editorial Comico se va al descenso.
.Bratpack n°1
(Rick Veitch masacra sidekicks en la editorial Tundra).
.Books of Magic n°1 (Neil Gaiman crea a Tim Hunter).
.Cages n°1 (Dave McKean la descose, también en Tundra).
.Ghost Rider n°1
(un nuevo y más violento espectro motorizado).
.Give Me Liberty n°1
(Frank Miller y Dave Gibbons desembarcan en Dark Horse).
.Green Lantern n°1
(Hal, John y Guy vuelven de la mano de Gerard Jones).
.Guardians of the Galaxy n°1.
.Lobo n°1 (Giffen, Alan Grant y Simon Bisley ponen de moda al violento antihéroe de DC).
.Hate n°1 (Peter Bagge cancela Neat Stuff para centrarse en Buddy Bradley).
.Hulk n°367 (Dale Keown forma equipazo con Peter David).
.Hyena (en esta antología de Kitchen Sink, Jim Woodring presenta a Frank).
.I Want to Be Your Dog n°1
(primer hitazo de Ho Che Anderson).
.Miracleman n°17
(Gaiman y Mark Buckingham inician The Golden Age).

MACROSAGAS DC: LAS 10 DE ULTIMA

Aceptémoslo, de Crisis para acá nos estuvieron robando, de mejor o peor manera, pero esa es la verdad. Aquella mítica macrosaga tenía una razón de ser y le fue tan bien que DC quiso reproducirla hasta el infinito, con desparejos resultados. Por eso cuando creíamos que no nos iban a afanar mas porque hacia 2 años que no sacaban ningún macroevento, en 1991, la editorial recupera el tiempo perdido y se despacha con dos. War of the Gods, una saga abominable para "celebrar" el 50 aniversario de Wonder Woman, escrita y "dibujada" por George Perez (donde una legión de entintadores hace mierda su trabajo). Esta saga marca el final de la era Perez en WW y si se hubiera limitado a ser un arquito dentro de la misma no estaría tan mal, pero la venden como algo grandilocuente al pedo.

Pero ese mismo año DC adopta una nueva modalidad de macrosaga (que se dedicaría a explotar los años subsiguientes): el crossover de anuales que debuta con Armageddon 2001. La historia arranca y termina con un bookend, y en el medio se suceden los anuales de los diferentes títulos del DCU. Sobra decir que estos pueden ser buenos, regulares o malos según quien los haga, porque cada uno nos presenta uno o más futuros de los protagonistas con mínima incidencia tanto en la "saga" como en la historia del personaje.
Al año siguiente y con la misma fórmula lanzan Eclipso: The Darkness Within, en la que le encuentran una vuelta de tuerca bastante copada a este villano, para que pase a integrar el panteón de los pulenta. Otra vez la calidad del evento fluctúa en base a los autores de cada anual, pero el promedio es tirando de mediocre para abajo. Lo unico bueno que nos dio este evento es la posterior ongoing de Eclipso.
En el '93, le llega el turno a Bloodlines una boñiga imposible de digerir que, si no fuera porque sirvió para la creación de Hitman, todos la hubiéramos olvidado de buena gana. Esta vez la fórmula fue modificada un poquito ya que la acción arrancaba en el primer anual de Lobo para terminar en una mini de 2 partes llamada Bloodbath. En esta vuelta, cada anual nos presentaba un nuevo personaje más desgarrador que el anterior (abortos como Argus, Anima, Gunfire, Loose Cannon y otros mucho más olvidables comenzaron sus días de esta manera).
Al año siguiente DC mostró un poco de piedad y volvió al formato tradicional de miniseries con Zero Hour. La verdad que perder tiempo con este aborto de Jurgens que trataron de vendernos como la nueva Crisis no tiene sentido. Alcanza con decir que al curro de los crossovers le inventaron la de los números 0, y el "relanzamiento" de algunos personajes. Un nuevo choreo, y después nos quejamos de DiDio.

Sin misericordia, en 1995 DC nos castiga con Underworld Unleashed, una saga escrita por Waid y dibujada por Porter que se proponía elevar el status de algunos villanos del DCU. Crean a Nerón, recuperan a Luthor, el Joker cambia su alma por cigarrillos cubanos (lo mejor de la serie), sacan 3 unitarios que no están tan mal y listo. Obviamente ninguno de los villanos relanzados por el evento consiguió alguna chapa, así que todo esto fue al pedísimo.
En el '96 le llega el turno a Final Night y después de muchísimos años encontramos una macrosaga que se puede leer, gentileza de Karl Kesel y Stuart Immonen. En esta saga el Sun-Eater se morfa el sol y Hal Jordan se revindica de los genocidios que cometió como Parallax al dar su vida para encenderlo. Era un digno final para un personaje más manoseado que mi hermana ¿Por qué no lo pudieron dejar así?

.Namor n°1 (íntegramente a cargo de John Byrne).
.New Mutants n°87
(primero dibujado por Rob Liefeld y 1° aparición de Cable).
.Shade, the Changing Man n°1
(Peter Milligan reformula a un viejo personaje de Ditko).
.Spider-Man n°1 (Todd McFarlane debuta como autor integral y bate records de venta).
.Terminator: The Burning Earth n°1
(Alex Ross debuta en la editorial Now).
.Uncanny X-Men n°267
(Jim Lee se convierte en dibujante regular de la serie).
.Why I Hate Saturn
(Kyle Baker se consagra en el sello Piranha de DC).

1991

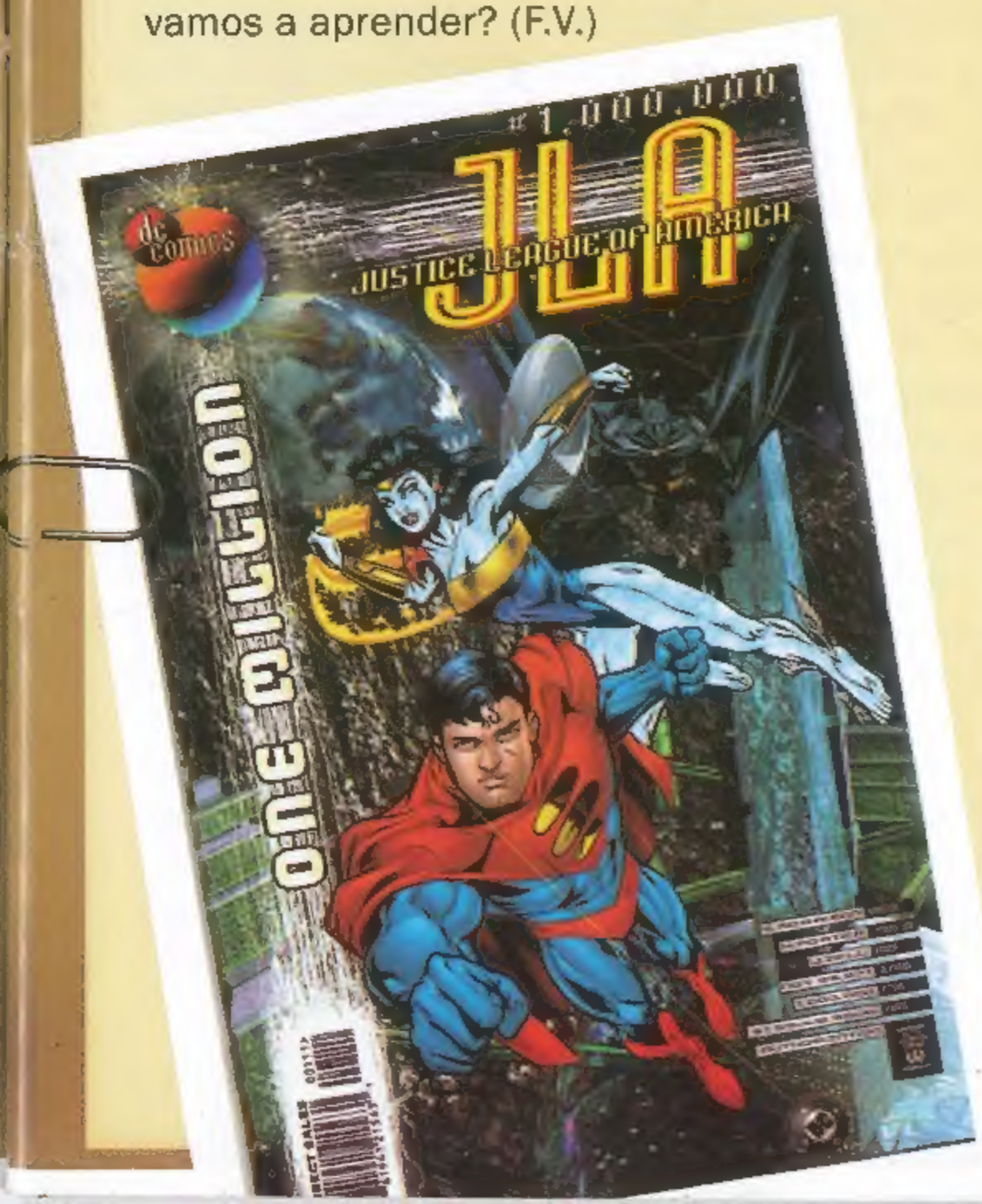
.La editorial First se va al descenso.
.Bone n°1 (comienza la genial epopeya de Jeff Smith).
.Daredevil n°291
(Ann Nocenti se despide de la serie que la consagró).
.Dark Horse's 5th Anniversary Special
(primera aparición de Sin City).
.Dark Horse Presents n°54
(primera aparición de los Next Men).
.Evil Ernie n°1 (primera aparición de Evil Ernie y Lady Death).
.Excalibur n°42
(Alan Davis vuelve, ahora como autor integral).

Después le llegaría el turno a Genesis, la patética saga pergeñada por John Byrne que si hubieran sido unos números dentro de la serie de los New Gods de aquel entonces no estaría tan mal. Pero quisieron chorear, metieron más personajes y para variar, no tiene razón de ser.

En el '98 Grant Morrison y Val Semeiks nos trajeron DC One Million, una saga intrascendente más, en la que la JLA teamupeaba con sus contrapartes del siglo 853, lo que servía como excusa para mostrarnos el futuro remoto del DCU. Pero la chantada no se quedó acá, porque ese mes todos los títulos tuvieron su numero 1.000.000, en el que podíamos ver la versión futurista del héroe de turno o similar.
La década cerraba con Day of Judgment, una miniserie dibujada por Matthew Smith en la que Geoff Johns traía a la "vida" a Hal Jordan como el Spectre, para unos años después cagarse y devolverlo al status quo que lo hizo famoso.
En conclusión, en una decada nos comimos 10 macrosagas, una más difícil que digerir que la otra y lo más triste es que diez años desde de finalizada la década en cuestion nos siguen haciendo lo mismo. ¿Cuándo vamos a aprender? (F.V.)

TUNDRA/ KITCHEN SINK/ HEAVY METAL: IMPERIO NINJA

En 1990, ningún producto facturaba tanto como las Teenage Mutant Ninja Turtles. Millonario de la noche a la mañana, uno de los creadores del boom, Kevin Eastman, decidió montar una editorial a todo culo para publicar las mejores historietas de autor de Norteamérica. Tundra editó papa finísima de Rick Veitch, Alan Moore, Berni Wrightson, Dave McKean, Stephen Bissette, Mike Allred... Todos querían publicar en Tundra, porque pagaba bien y editaba mejor. Pero los lectores querían superhéroes dibujados por Jim Lee y McFarlane. Así es como Tundra perdía fortunas, a pesar de los esfuerzos de Bissette y John Totleben por encauzar el proyecto de Eastman y su asistente, Paul Jenkins. Para 1993, Tundra había perdido más de 10 millones de dólares y cerró.
En los papeles, fue comprada por Kitchen Sink (la editorial que juntaba prestigio con Will Eisner y plata con The Crow), pero se sospecha que fue más bien una fusión, en la que Eastman ponía la plata y Denis Kitchen aportaba una verdadera estructura editorial para llevar adelante los proyectos del millonario. Como fuera, Kitchen Sink cerró en 1999, tras manijear a grandes autores (como Jay Stephens o Scott McCloud) y continuar varios proyectos de Tundra, como From Hell.
Lo que sí compró Eastman poniendo su nombre fue la clásica revista Heavy Metal, y desde 1992 es el responsible de la publicación fundada en 1977 a imagen y semejanza de Metal Hurlant. Durante los primeros años (digamos, hasta 1998-99) Eastman la piloteó dignamente, con un buen coctel de autores europeos y americanos, pero hace ya varios años que la veterana antología es una triste sombra de lo que supo ser en los ´80. (A.A.)

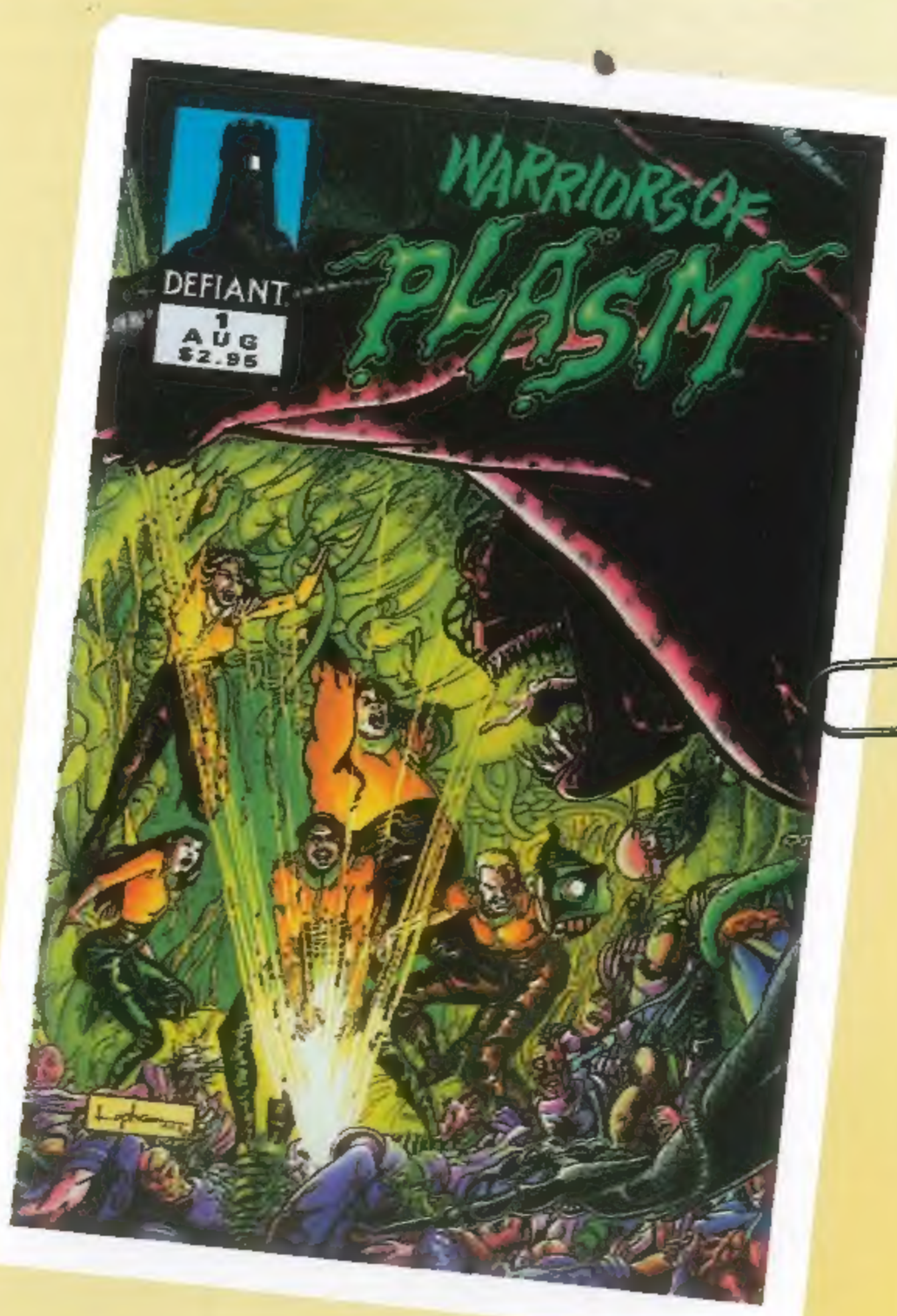


FREZZATO'S NEW GRAPHIC NOVEL! PLUS ALYUNA, CAZA AND MORE!
HEAVY METAL
U.S. $4.95
CAN $5.95
THE MATURE READER'S FINEST FANTASY MAGAZINE

.Hellblazer n°41
(debut en EEUU del ignoto guionista irlandés Garth Ennis).
.Infinity Gauntlet n°1
(primer mega-choreo cósmico de Jim Starlin).
.Justice League America n°53
(arranca Breakdowns, la saga final de Keith Giffen y su banda).
.PalookaVille n°1
(Seth empieza a serializar la magistral
It's a Good Life, If You Don't Weaken).
.Rubber Blanket n°1
(David Mazzucchelli lanza su efímera antología).
.Solar, Man of the Atom n°1
(Jim Shooter y Barry Windsor-Smith ponen de moda a Valiant).
.Superman: Man of Steel n°1
(cuarta serie mensual para Superman).
.To the Heart of the Storm
(Will Eisner da cátedra en Kitchen Sink).
.X-Factor n°71
(se forma el equipazo Peter David-Larry Stroman).
.X-Force n°1
(Liefeld supera el record de ventas de la Spider-Man n°1).
.X-Men n°1
(otro record de ventas batido, esta vez por Chris Claremont y Jim Lee).

VALIANT/ DEFIANT/ BROADWAY: TRES TIROS DE SHOOTER

Un par de años después de su conflictiva salida de Marvel, el ínclito Jim Shooter (en team-up con un grupo inversor) volvía a la carga con la editorial Valiant, en la que oficiaba de principal guionista y jefe de coordinadores. Con varios dibujantes segundones de Marvel (Bob Layton, Don Perlin, Bob Hall) y unos cuantos autores nuevos, Valiant lanzó en 1990 su línea de superhéroes, que creció de a poquito hasta que estalló en 1992, con el crossover titulado Unity. Al toque, casi todas las publicaciones pre-Unity (de bajas tiradas) comenzaron a aumentar su valor en el mercado de los números atrasados y todo el mundo empezó a hablar de Valiant, y a comprar sus nuevas series, por las dudas de que también aumentaran. Steve Massarsky, capo del grupo inversor, pensó en vender la empresa ahora que estaba calentita y Shooter, en desacuerdo, se desvinculó. Bob Layton y Kevin Van Hook lo suplieron en esos dos años (1993 y 1994, año en que Acclaim compró la empresa) en los que Valiant vendió fortunas sin editar un mísero comic de buena calidad y con Massarsky mucho más activo.
Realmente, uno miraba esas series y no lo podía creer. ¿Cómo había público para cosas así? El propio Massarsky negoció con Jim Lee el nefasto y ultra-promocionado crossover entre Image y Valiant, conocido como Deathmate (´93-´94), que gracias al incumplimiento de las fechas por parte de Lee, Liefeld y Silvestri, terminó en un gigantesco papelón que le ganó a ambas compañías el odio de los comerciantes. Valiant contraatacó con el n°1 de Turok, dibujado por Bart Sears, y los comerciantes entraron como caballos: encargaron 1.750.000 ejemplares, de los cuales tres cuartos durmieron forever en las bateas. Las ventas siguieron bajando y para el ´95, ya todas las movidas de Valiant eran manotazos de ahogado, incluso la llegada de autores copados como Keith Giffen, John Ostrander, Norm Breyfogle, Paul Gulacy o Timothy Truman.

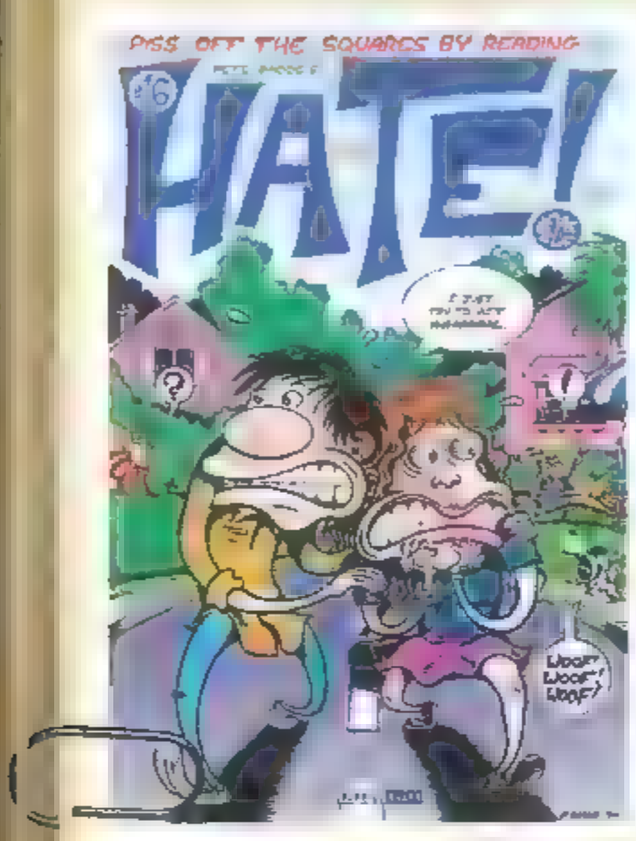


Al año siguiente, Acclaim relanzó todas las series de cero. Fabián Nicieza asumió como coordinador, diseñó una nueva continuidad, rajó a todos esos verduleros tipo Van Hook, Jorge González, Mark Moretti y Jesse Berdinska (posta, esos tipos fueron estrellas en la Valiant post-Shooter) y los reemplazó con muchos nombres grossos (Garth Ennis, Mark Waid, Kurt Busiek, Warren Ellis, Christopher Priest, Kevin Maguire, etc.). Pero tampoco le fue demasiado bien y en 1999 Acclaim se esfumó.
Shooter volvió a conseguir inversores y a principios de 1993 fundó la editorial Defiant. Su primer (y mejor) título era Warriors of Plasm, dibujado por Dave Lapham, pero Marvel tenía registrado el nombre "Plasmer" y le inició un juicio cuyos costos llevaron a la joven editorial a la bancarrota. Otro título interesante era Dark Tower, dibujado por el legendario Steve Ditko. Para mediados de 1995, Defiant era un triste recuerdo.
Enseguida el gigante de Pittsburgh consiguió banca para crear una tercera editorial, Broadway Comics, que se lanzó con cuatro títulos en 1995 y cerró en 1996, con varios arcos argumentales por la mitad. Lo más destacable de esta frustrada editorial es que le dio su primera oportunidad al hoy grosso J.G. Jones. (A.A.)

1992

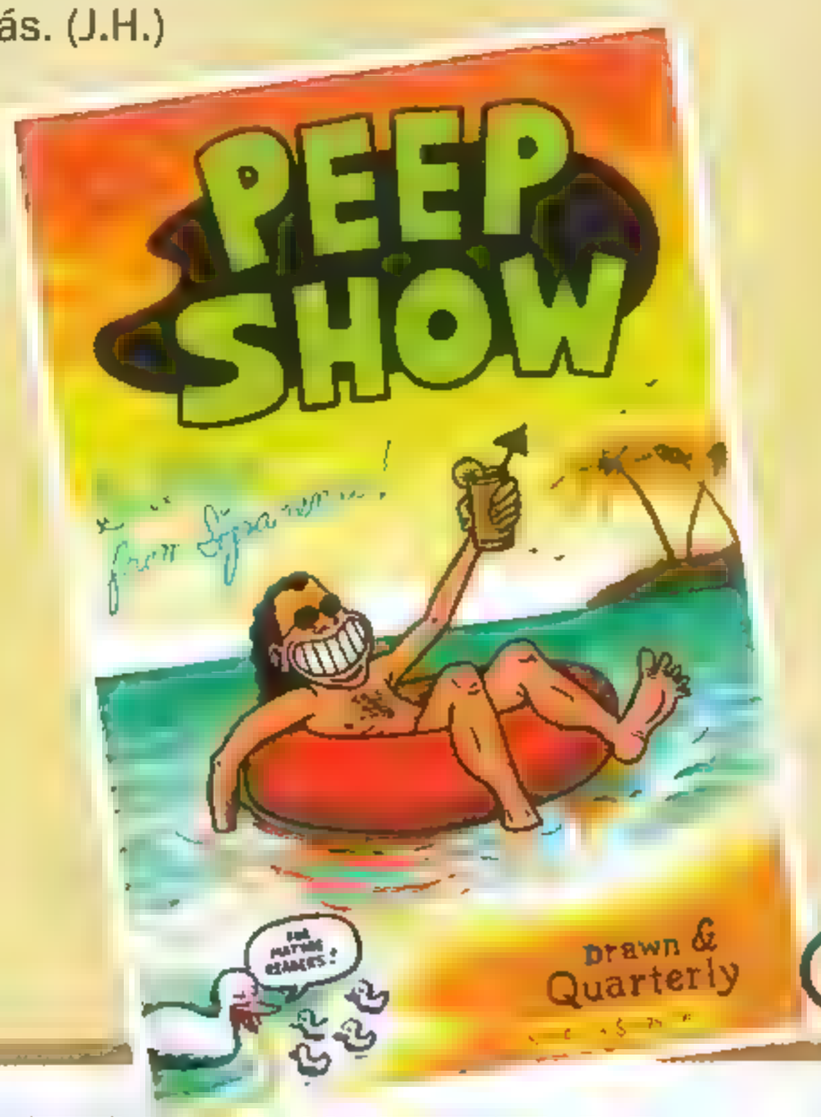
.DC apuesta fuerte a Green Lantern con series para Guy Gardner, John Stewart (GL: Mosaic) y GL Corps Quarterly.
.Image surge como sello en la editorial Malibu y lanza a Spawn, WildCATS, Shadowhawk, Youngblood y Savage Dragon.
.Marvel lanza la línea 2099 con Spider Man, Punisher, Doom y otros.
.Flash n°62
(Mark Waid llega como guionista y se consagra).
.Grendel. War Child n°1
(la obra maestra de Matt Wagner resucita en Dark Horse).
Lowlife n°1
(Caliber publica el comic autobiográfico de Ed Brubaker)
Madman n°1
(la gran creación de Mike Allred se suma a Tundra).
.Nexus: The Origin
(la obra maestra de Baron y Rude se reactiva en Dark Horse).
.Shadow of the Bat n°1 (cuarta serie mensual para Batman).
.Signal to Noise
(genial graphic novel de Gaiman y McKean).
.Superman n°75
(el Hombre de Acero muere tras vencer a Doomsday).
.The Spectre n°1
(John Ostrander y Tom Mandrake, cátedra absoluta).

ALTERNATIVAS: LA VANGUARDIA ES ASI



Luego de la expansión producida en la década anterior, los años '90 verían la definitiva consolidación del comic independiente, y el surgimiento de un nuevo grupo de autores con un fuerte énfasis en la experimentación narrativa. Esta institucionalización trae una mayor producción y nivel de las obras, pero no tardaría en derivar en un sectarismo en el que se atrincheraron los lectores –y también varios autores- de la corriente más alejada de las historias de género (no sólo del mainstream), aquella que se dio en llamar "alternativa".
La decana editorial del movimiento indie, Fantagraphics, continúa durante los '90 junto a los autores que despegaron en los '80, con los hermanos Jaime y Beto Hernandez a la cabeza. La dupla de Love & Rockets da cierre a su creación más popular en el n°50 (Abril de 1996), y cada uno continúa con sus personajes por separado. Jaime seguiría con las historias de Beatriz "Penny Century" García en su propia revista; y con las desventuras del grupo de luchadoras de catch en Whoa, Nellie! Por su parte, Beto arranca con la antología New Love, y sigue con las desventuras de Luba en su revista homónima. Las incursiones independientes de ambos hermanos no repercuten de la misma manera que su trabajo en conjunto, por lo que volverían a juntarse en 2001 para una nueva serie de L&R (tema para otra nota). También se incorpora a la editorial el gran Jim Woodring, pero de él ya hablamos hace poco en Comiqueando Extra #7.
Sin embargo, los nombres que pican en punta en Fantagraphics son, sin duda, Peter Bagge y Daniel Clowes. El primero con Hate, la descarnada radiografía de Buddy Bradley y toda una generación de típicos perdedores de primera mitad de los '90; y el segundo con los conflictuados personajes de su antología Eightball, en donde se publican Like a Velvet Glove Cast in Iron, Ghost World y David Boring, todas estas luego recopiladas en libro.

Los otros dos autores clave de Fantagraphics surgidos en los '90 son el inabarcable Chris Ware y su Acme Novelty Library, en donde desarrollaría Jimmy Corrigan, the Smartest Kid on Earth; y Richard Sala, con sus guiños expresionistas al género del terror en The Ghastly Ones y The Chuckling Whatsit, entre otras historias aparecidas en la revista Zero Zero.
La otra pata del comic indpendiente tenemos que buscarla en Canadá, más precisamente en Montreal, donde en 1990 Chris Oliveros funda la editorial Drawn & Quarterly. Entre sus primeros autores destacados encontramos a la denominada "tríada de Toronto", conformada por Joe Matt, Chester Brown y Seth. Estos delirantes ponen en primer plano una tendencia hoy llevada hasta el paroxismo: el comic autobiográfico. Matt lo hace con Peepshow, en donde no tiene ningún reparo en mostrar los costados más patéticos de su vida; Brown aporta otro tanto de su obsesión adolescente por la pornografía en Yummy Fur, y Seth narra su cotidianeidad como dibujante en Palooka-ville.
No podemos dejar de mencionar tampoco a Julie Doucet y su aclamado My New York Diary, y a las dos estrellas que se incorporan un tiempo después: Jason Lutes, con Jar of Fools y la ambiciosa –y aun inconclusa- Berlin; y el multipremiado Adrian Tomine, creador de los retratos de la vida de diaria que pueblan las páginas de Optic Nerve.
Párrafo final para algunos monstruos que arrancaron por fuera de estas dos editoriales: Evan Dorkin y sus salvajes Milk & Cheese publicados por Slave Labor; el oscuro Charles Burns y su siniestra saga Black Hole (que terminaría publicando en Fantagraphics luego del cierre de Kitchen Sink), y el documentalista Joe Sacco con Palestine y su imprescindible narración sobre el conflicto en Medio Oriente (que eventualmente también recalaría en FG).
En definitiva, mucho y muy bueno. Un verdadero universo aparte que, con la aparición y crecimiento de otras editoriales en la década siguiente, se expandiría cada vez más. (J.H.)



.Unity n°1
(abyecto crossover entre todos los títulos de Valiant).
.Vampirella n°1
(Harris Comics relanza a la clásica bad girl de los ´70).

1993

.Debuta Alternative Comics, que publicará obras de Dean Haspiel, James Kochalka y Jon Lewis, entre otros.
.DC lanza la línea Milestone, con Hardware, Icon, Static y otros.
.Eclipse se va al descenso y empieza la interminable novela de los derechos sobre Miracleman.
.Image, ya separada de Malibu, lanza The Maxx, Trencher, Tribe, Shaman´s Tears y millones de bostas excecrables.
.Malibu lanza el Ultraverse, con Prime, Hardcase, Firearm y otros.
.Aquaman: Time & Tide n°1
(Peter David se convierte en EL guionista del Rey de Atlantis).
.Batman n°491 (Bane desencadena la nefasta KnightFall).
.Daredevil: Man Without Fear n°1
(Miller se despide de DD con una mini devastadora, junto a John Romita Jr.).
.Death: The High Cost of Living n°1 (primer spin-off de Sandman, con Neil Gaiman y Chris Bachalo afiladísimos).
.Demon n°40
(llegan Garth Ennis y John McCrea, otro equipazo).

IMAGE: REBELIÓN EN LA GRANJA DE LAS IDEAS

Corría 1991 y el descontento se esparcía entre los dibujantes de Marvel. Talentos como el canadiense Todd McFarlane y "el chino" Jim Lee, que tenían sus propios títulos de Spider-Man y X-Men, no coincidían con los directivos de Marvel a la hora de la repartija monetaria y por eso decidieron renunciar. Junto al enigmático Rob Liefeld, los dibujantes le plantaron bandera a Terry Stewart, el entonces presidente de Marvel, quien les ofreció la línea Epic para la trabajaran como un taxi. Pero McFarlane le repllicó: "Esto no es una negociación. No venimos a ver quién la tiene más larga. Nos vamos y espero que esto te sirva para ver qué hacés a futuro".
Claro que lo que menos se esperaba Stewart era que a sus tres dibujantes estrella los siguieran otros "talentos" de la Casa de las Ideas como Jim Valentino, Erik Larsen, Marc Silvestri y el filipino Whilce Portacio, que se prendieron a un éxodo hacia ninguna parte. "Los artistas vienen, se van y vuelven" se reía Stewart en una entrevista del New York Times en una actitud que le costó el puesto poco después.
Sin embargo, los primeros meses no fueron agradables para los siete tipos que vivían diseminados por todos los States y no sabían siquiera dónde iban a establecer su editorial. Los siete samuráis del lápiz vagaron sin rumbo hasta reca ar en Malibu, donde se decidieron a fundar Image, un nombre que terminó por sellar su destino editorial: guiones sin sentido con especial acento en la faceta gráfica.
Ocho meses después se producía el primer bombazo: Youngblood, el primer título de la compañía, vendía 1.000.000 de ejemplares, algo inusitado para un comic independiente que por ese entonces tenían un standard de 300.000 ejemplares como mucho. Pero mientras Liefeld se revolcaba en billetes, Todd McFarlane le sacaba ventaja con su Spawn, cuyo primer número vendió la friolera de 1.700.000 copias. Un verdadero infierno de billetes que el canadiense supo aprovechar para fundar su propia compañía de juguetes. Poco después, Jim Lee hacía debutar a sus WildCATs (que pocos números después dejaría en manos de Alan Moore y Travis Charest), Larsen a su imparable Savage Dragon, Valentino a su espantoso Shadowhawk y Silvestri a su incomprensible Cyberforce.
Whilce Portacio, en tanto, sufrió la muerte de su hermana Gemma de lupus (si, a veces es lupus), algo que demoró su WetWorks por casi dos años. Pero la tragedia lo afectó tanto que su estadía en Image no duró mucho más.
Rápida (y breve) mente, Image se convirtió en la segunda editorial del mainstream yanki y todos los autores "esclavizados" querían pasarse a facturar en ese nuevo bastión de la libertad. Rob Liefeld creó su Extreme Studios donde incorporó más "talentos" como Dan Fraga (Bloodstrike), Pat Lee (Bloodpool), Marat Mychaels (Youngblood: Strike File) y otros lacayos más que le reportaron unos veinte millones de ganancia sólo en el primer año. Jim Lee hizo lo propio con WildStorm donde formó a clones como Brett Booth, J. Scott Campbell, Travis Charest y otros que tiempo después siguieron sus propios caminos.
La organización de la Chicago Comic Con del ´93 debió alquilar una carpa para los fanáticos de Image que hacían colas de días para obtener una firma de sus ídolos. En la misma convención Liefeld llegó vender a copias de Youngblood n°1 con tapa dorada a 100 dólares el ejemplar. Nadie entendía este fenómeno, ni siquiera sus propios protagonistas.

Doom Patrol n°63
(Grant Morrison se despide de la serie que lo consagró).
Dork! n°1 (antología de Slave Labor dedicada a las salvajes limaduras de Evan Dorkin).
.Eightball n°11
(Daniel Clowes empieza a serializar la genial Ghost World).
.Fire n°1 (Caliber publica la primera obra de Brian Michael Bendis).
.Robin y Lobo reciben series regulares, luego de varias minis exitosas.
.Sandman Mystery Theatre n°1
(Matt Wagner se luce en los albores de la línea Vertigo).
.Simpsons Comics n°1 (primer comic del sello Bongo).
.The Golden Age
(magistral Elseworlds de James Robinson y Paul Smith)
.Turok, Dinosaur Hunter n°1
(otra berretada de Valiant que vendió 1.75 millones de ejemplares)
Understanding Comics (Kitchen Sink publica el seminal trabajo de Scott McCloud).

1994

.Dark Horse lanza su línea heroica, Comic's Greatest World, con Ghost, Barbwire, X y otros.
.Malibu lanza su línea Bravura, con Power & Glory, Dreadstar, Starslammers y otros. Casi a fin de año, se va al descenso y es absorbida por Marvel.

Pero entre toda esta imparable catarata de éxitos, comenzaron los problemas. Las ganancias eran tan grandes que los autores se tomaban vacaciones prolongadas y eso afectaba sobremanera a la regularidad de los títulos, al punto de que las distribuidoras querían que cada estudio pusiera su sello en las tapas para identificarlas mejor. Los títulos de Liefeld eran los más afectados, pero no era el único: The Pitt n°2 (de Dale Keown) salió un año después del n°1. Aún así, los fanáticos lo compraron tanto o más que el primero.
Para 1996, Image había dejado de lado todas y cada una de sus reglas: Liefeld y Lee firmaban con Marvel para hacer Heroes Reborn, mientras varios autores dejaban sus creaciones en manos de dibujantes ignotos para dedicarse a contar la guita tranquilos. Sin embargo, Liefeld pisó el palito cuando rompió la segunda regla de oro: no robar dibujantes de los otros estudios. Acostumbrado a tratar con dibujantes poco mediocres, Liefeld vio en el novato Michael Turner una mina (¡ja!) de oro en potencia y todos sus esfuerzos para sacárselo a Silvestri obligaron a Top Cow a dejar Image. Tres meses después, y en vistas de la pérdida que significaba la partida de Silvestri y sus yiros místicos, los fundadores se reunieron y votaron la salida de Liefeld -que prefirió renunciar antes que ser echado- con la excusa de salvaguardar la reputación de Image ante la presión de la distribuidoras.

WildStorm, que la piloteaba con sus Wildcats, Gen 13 y StormWatch, repuntó sus negocios al crear Cliffhanger, un sello que le rindió con creces al contar con estrellas de la talla de J. Scott Campbell (Danger Girl), Joe Madureira (Battle Chasers) y Humberto Ramos (Crimson). Tras contratar a Alan Moore para capitanear la nueva ABC, Lee logra vender su editorial a DC en 1998 y se va. Este acto "de traición" (no sólo a sus colegas de Image, sino también al barba Moore que había jurado no trabajar más para DC) termina de separar al grupo, que a partir de ese momento queda reducido a cuatro miembros.
Y de esta manera los encontró el 2000. Silvestri -que había comenzado tratativas en Hollywood para llevar a Witchblade y a Darkness a la TV- se la pasaba en la Mansión Playboy con Hugh Hefner, Erik Larsen logró convertir a Dragon en un título mensual luego de volver a Marvel por un breve tiempo; y Valentino se había convertido en el editor de Image Central, un imprint en el que albergaba interesantes publicaciones de otros autores como The Red Star y Powers. McFarlane, entretanto, seguía facturando con sus coñemus y comprando pelotas de béisbol a precios millonarios; y ni siquiera la derrota legal que sufrió a manos de Neil Gaiman por los derechos de Miracleman (o Marvelman, whatever) lo afectó demasiado, porque los negocios son así: un día se pierde y al otro día se gana. (H.K.)

.Tundra se va al descenso y es absorbida por Kitchen Sink.
.Acme Novelty Library n°1
(Chris Ware le cambia la cara al indie).
.Ash n°1 (primer comic del sello Event).
.Batman Adventures: Mad Love
(Paul Dini y Bruce Timm, así en la tele como en el comic).
.City of Glass (Mazzucchelli convierte en graphic novel la gran novela de Paul Auster).
.Gen 13 n°1 (y Deathmate Black, donde aparecen por primera vez).
.Generation X n°1 (Scott Lobdell y Bachalo, con muchas pilas).
.Green Lantern n°s 48-50 (Hal Jordan se hace villano y Kyle Rayner se hace Green Lantern, de la mano de Ron Marz).
.Hellboy: Seed of Destruction n°1 (la obra maestra de Mike Mignola debuta en el sello Legend, de Dark Horse).
.Hellstorm n°12 (Warren Ellis debuta en EEUU y forma equipazo con Leonardo Manco).
.Invisibles n°1 (la obra más personal y limada de Grant Morrison).
.Jar of Fools (brillante graphic novel de Jason Lutes).
.Kabuki: Fear the Reaper (debuta la gran creación de David Mack).
.Legion of Superheroes y Legionnaires n°0
(arranca una nueva continuidad).
.Marvels n°1 (Kurt Busiek y Alex Ross, a pura emoción retro).
.Starman n°0 (James Robinson y Tony Harris, gloria y loor).
.Steel y Superboy reciben series regulares.

DC: IDENTIDAD SUSTITUTA

Esta "moda editorial" que explotó en los '90s consistió en la aparición de nuevos personajes que se calzan la identidad de un superhéroe clásico, apartado para reformularlo y refrescarlo. Como antecedentes en los '80 podemos señalar a Flash-Wally West, a Iron Man-Jim Rhodes, a Capitán América-John Walker o a Thor-Eric Masterson. Si bien Wally mantuvo el cargo por más de 20 años, en los otros casos el resultado fue exactamente igual al del sistema que adoptaría DC en los '90s: el sustituto reemplaza al chaposo, pero luego, cuando éste regresa, el "interino" adopta una nueva personalidad y trata de seguirla por la suya, arrastrando la chapa que le carroñó al personaje clásico durante su ocupación del traje. Estos tres primeros sustitutos de Marvel se convirtieron en War Machine, USAgent y Thunderstrike respectivamente y les fue bastante bien por la de ellos, más allá de la sombra del personaje chaposo.

En los '90 el gran usufructuario de este mecanismo fue DC Comics, quien creía necesario una revitalización "imagesca" de sus clásicos; y qué mejor para justificar un cambio y aumentar las ventas que hacer sufrir a os pobres personajes. La Muerte de Superman no sólo trajo millones de dólares sino que generó El Reinado de los Supermanes y con éste, cuatro nuevos "impostores". Aprovechando los cuatro apodos de Superman, Dan Jurgens y una banda de "creativos" de la editorial nos regalaron cuatro nuevos personajes que decían representar al verdadero Superman: Man of Tomorrow, un ser cibernético con ADN del kriptoniano (Superman n°78) que luego se revelará como el Cyborg; Last Son of Krypton (en la Action Comics 687), que resultó ser el Eradicator; Man of Steel, un ingeniero negro que pasó a ser Steel (The Man of Steel n°22), y Superboy que... bueno, era una franquicia que no se aprovechaba desde el reboot de Byrne (Adventures of Superman 501). Ninguno de los cuatro resultó ser el verdadero Superman, pero todos siguieron en el Universo DC con mayor o menor suerte.

Sin embargo, el más injustificado, el más 'imagesco', el menos necesario de los sustitutos fue quien obtendría mayor aguante editorial: Azrael. Nacido de la desgastada mente de Denny O'Neil, se lo presentó en un especial casi homónimo poco promocionado (excepto por los seguidores del por aquel entonces dibujante Joe Quesada) y al poco tiempo irrumpiría en la vida del Hombre Murciélago. A Batman se le viene la efectista, pedorra e innecesaria Knightfall ¿y quién mejor para sustituirlo que un personaje con la apariencia y la moral de uno de Rob Liefeld? Sí, amigos. A pedido de nadie, Azrael se puso el manto del murciélago y fue un Batman sustituto con menos sustento que la invasión a Irak. Obviamente, Bruce volvió y Jean Paul Valley –O'Neil mediante- retomó su propio rol –y su propio título- que duró CIEN números hasta su muerte. ¿En qué cabeza cabe? En la del coordinador de los títulos de Batman, claro...

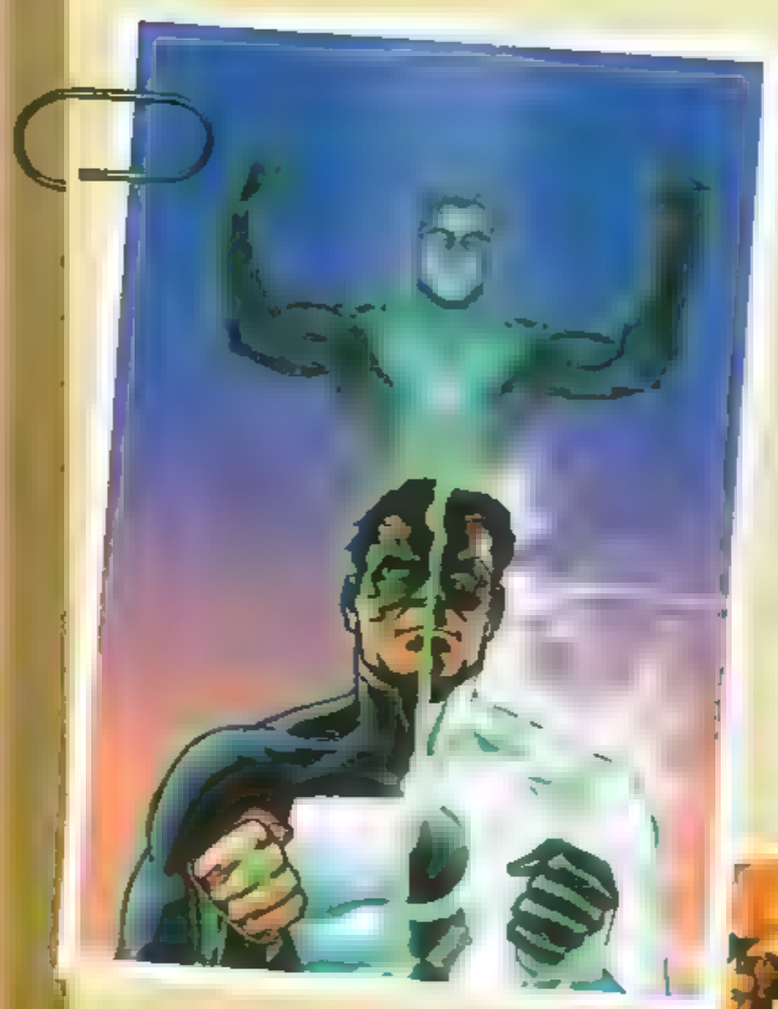
Green Lantern y Green Arrow tampoco zafaron de ser reemplazados por jovencitos que usurparon sus nombres tras encontrar el puesto vacante. En el primer caso, de repente y sin lógica alguna, Hal Jordan se vuelve loco y mata a todos, se convierte en un gran villano cósmico del Universo DC y un nuevo anillo va a parar a manos de Kyle Rayner (GL n°50). El problema fue las manos de los guionistas a los que fue a parar su revista. Tras muchos años, Kyle le dejó el cargo nuevamente a un resucitado y perdonado Hal, para convertirse en Ion, morir y seguir el derrotero de los personajes pedorros de DC.

Swamp Thing n°140 (Mark Millar, junto a Morrison y Phil Hester, rumbo a la consagración).
.THB n°1 (primer trabajo importante de Paul Pope).
.The Power of Shazam!
(Jerry Ordway revitaliza al clásico Capitán Marvel).
.Uncanny X-Men n°312 (Joe Madureira se convierte en dibujante regular de la serie).
.Uncle Scrooge n°285
(Don Rosa inicia la fascinante Life & Times...).
.Wonder Woman n°90
(Messner-Loebs, Mike Deodato y el debut de Artemis).
.Zero Hour
(Dan Jurgens y Parallax rebootean el Universo DC).

1995

.Debuta Tekno Comix, con títulos como Lady Justice, I-Bots, y Mr. Hero, entre otros
.Age of Apocalypse (el crossover mutante más ambicioso de todos los tiempos).
Astro City n°1 (Kurt Busiek lidera la movida neo-tradicionalista).
.Black Hole n°1 (joya absoluta de Charles Burns, en Fantagraphics).
.Captain America n°444 (Waid y Ron Garney inician una breve pero gloriosa etapa).
.DC vs. Marvel n°1.
.Green Arrow n°101 (muere Oliver Queen).
.Groo se pasa a Image, con un nuevo n°1.

En el caso de Ollie, se lo da por muerto en su n°101 y de la galera aparece Connor Hawke (n°0), un supuesto hijo adolescente nunca antes mencionado que posee la increíble habilidad del padre; un nuevo Green Arrow para una nueva era de... Bueno, Connor duró casi tres años, llegó a estar en la JLA –como Kyle-, hasta que en 2001 decidieron resucitar a Oliver Queen (de la mano de Kevin Smith) y dejar al chico como uno más de la numerosa familia de habilidosos con el arco y la flecha.



Los Titans, que venían sufriendo el desgaste neuronal de Marv Wolfman, reciben una inyección de frescura con un grupo completo de impostores: X-Force. Denominado Team Titans, este nuevo título (Nov. 1992) -que deriva del futuro paralelo del hijo de Donna Troy- está comandado por Cable... perdón, por Battalion y cuenta con personajes creados previamente por Wolfman y nuevas caras, con esa actitud y esa moral tan ambigua que le funcionó a Liefeld. Por supuesto, fueron depurados pronto (Zero Hour) ya que no tenían sostén alguno. Mirage fue el único personaje que sobrevivió con cierta coherencia y frecuencia dentro del DCU. El Manhunter mal choreado de Spawn que introduce DC tras Zero Hour es otro tipo de sustituto porque viene a reemplazar a un personaje que no tiene su título activo, pero que sigue dando vueltas por el Universo.
El clon de Spider-Man o los cuatro personajes inspirados en éste años después son claros ejemplos de esta moda de los '90s en la que se trata de imponer a un nuevo personaje bajo la máscara, una nueva actitud al traje clásico y así captar nuevos lectores, o al menos sacarle más plata a los mismos, al duplicar la línea cuando el clásico regresa. Pero... ¿está totalmente abandonada esta práctica o nos lo siguen haciendo con pequeñas modificaciones? Mmmn, pillines. Qué década, mamita. (D.A.)

Y por supuesto, en una época de Bad Girls pechugonas, a Wonder Woman le faltaba la actitud. ¿Qué mejor que inventar una sustituta más agresiva y más anatómicamente imagesca? Así, de la sorprendente imaginación de William Messner-Loebs y con los dibujos "a la WildStorm" del brasilero Mike Deodato, la WW n°90 nos presenta a una nueva Mujer Maravilla: Artemis, toda una chica mala doble pechuga. Diana no sufre tormentos físicos, pero pierde su identidad y es relegada a un rol secundario para presenciar las abominables peleas entre la pelirroja sacada y unos seres monstruosos con bíceps que triplican el tamaño del sus cerebros. Por suerte este tormento languidece en menos de dos años y Diana-Wonder Woman es rescatada a una 'normalidad' menos extrema, tras una poco creíble muerte de Artemis, quien regresaría años después en Artemis: Requiem. Luego va a volver entre la muchedumbre de amazonas desde donde asomaría la cabeza de vez en cuando, sin traje distintivo ni demasiada chapa... pero quién le quita lo bailado.

.Impulse n°1 (Waid y Humberto Ramos, a pura diversión).
.Johnny the Homicidal Maniac n°1
(joya salvaje de Jhonen Vasquez).
.Mr. Punch (majestuosa graphic novel de Gaiman y McKean).
.Optic Nerve n°1 (la serie que consagrará a Adrian Tomine pasa del fanzine a Drawn & Quarterly).
.Preacher n°1
(Ennis y Steve Dillon revolucionan la línea Vertigo).
.Spider-Man: Maximum Clonage Alpha
(la patética saga del clon toca fondo).
.The Last Avengers Story
(gran "elseworlds" del Gordo David y Ariel Olivetti).
.Tug & Buster n°1 (Marc Hempel se lanza a la autoedición).
.WildCATS n°21 (Alan Moore forma equipo con Travis Charest).
Witchblade n°1.
Wonder Woman n°101 (ahora 100% a cargo de John Byrne).
Zero Zero n°2 (esta gran antología de Fantagraphics empieza a serializar The Chuckling Whatsit, obra magna de Richard Sala).

1996

.Valiant se convierte en Acclaim y rebootea todos los títulos (ahora con mejores autores). También lanza algunos nuevos, como el imprescindible Quantum & Woody.
Amalgam (algo bueno tenia que salir de DC vs. Marvel).
Batman: Black and White n°1 (finoli-finoli).
Batman: The Long Halloween n°1

VERTIGO:
EL CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Si repasamos la evolución del comic norteamericano durante la segunda mitad de los '80, la aparición de un sello de historietas con perfil más adulto (llámeselo Vertigo o como se quiera) surge como algo inevitable. Para su buena salud, el propio medio necesitaba de un espacio en donde se arriesgara algo más desde lo narrativo, y pudieran explayarse personajes y situaciones que en varios casos poco y nada tenían que ver con el género superheroico.
La culpa, ya sabemos, la tuvo toda esa manga de ingleses irrespetuosos, que con mucho talento fueron poco a poco empujando las fronteras hasta un lugar del que ya no se pudo volver. Pero por detrás de Moore, Gaiman, Morrison, Delano, Milligan (¿hace falta que los presente?) aparece el nombre de una editora que se encargó de que todo eso que ya estaba armado en los hechos tuviera nombre propio y fecha de nacimiento: Karen Berger.
Interesada desde siempre por los títulos de fantasía y terror que no incluyeran superhéroes, para principios de los '90 Berger tenía a su cargo nada menos que Animal Man (Morrison y Troug), Doom Patrol (Morrison y Case), Shade, the Changing Man (Milligan y Bachalo), Hellblazer (Delano y Ridgway), el Swamp Thing post-Moore (Nancy Collins y Tom Yeates), The Sandman (Gaiman, Kieth y sucesores) y la miniserie Black Orchid (Gaiman y McKean), todas con el sellito "suggested for mature readers" en la tapa. Era evidente que la conexión con el resto del Universo DC se hacía cada vez más débil, y ya se comenzaba a hablar de un "Bergerverse" cuando la editora se reunió con Jenette Kahn y Dick Giordano y les propuso una idea, por ese entonces, un poco rara: crear un imprint que nucleara a todos esos títulos. Luego de algunas deliberaciones, todos estuvieron de acuerdo: nacía Vertigo.

En Enero de 1993 aparecen los primeros títulos bajo este sello: Swamp Thing n°129, Hellblazer n°63 (ya a cargo de la indestructible dupla Ennis-Dillon), Doom Patrol n°64 (con el debut de Rachel Pollack en reemplazo de Morrison), Animal Man n°57 (con Jamie Delano y Steve Pugh), Shade, the Changing Man n°33 y Sandman n°47. El primer título debutante es Enigma, una miniserie de Peter Milligan y Duncan Fegredo protagonizada por el extraño superhéroe del título; mientras que el primer especial sería también, con el tiempo, el comic más vendido del sello: Death: the High Cost of Living, de Gaiman y Bachalo.

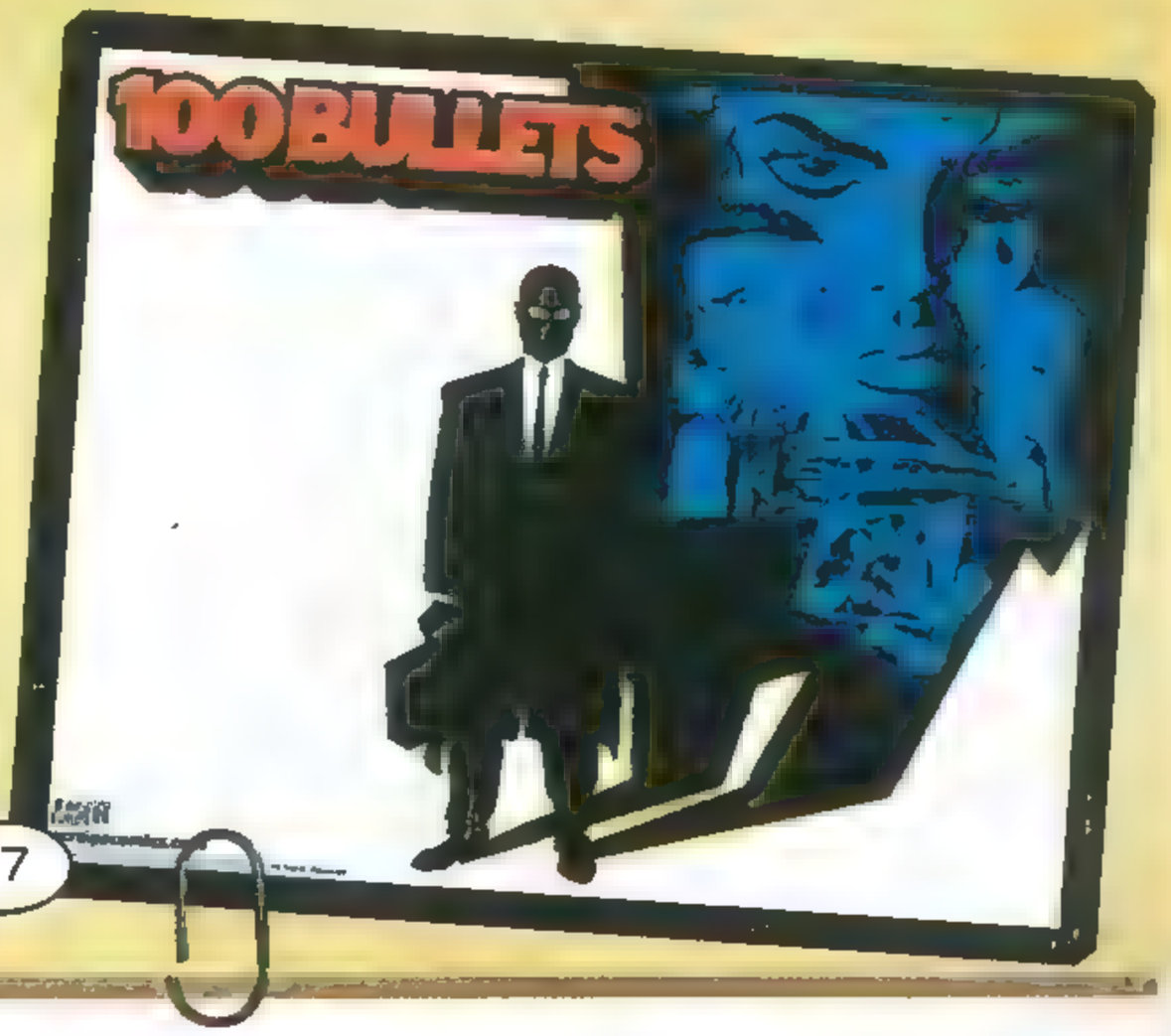
Quedaba claro que el principal impulso para Vertigo era la gran repercusión de Sandman, por lo que, sin dilación, en Febrero del '93 debuta Sandman Mystery Theatre, escrita por Matt Wagner y protagonizada por Wesley Dodds, el Batman con máscara de gas de la Golden Age. Pero luego del final de la serie regular de Sandman (#75, Marzo del '96), las viudas del Señor del Sueño piden más. Así, inmediatamente aparece The Dreaming, la serie de autores rotativos que narra historias dentro del universo del Sueño pero sin Morpheus como protagonista (y que, a pesar de sus resultados desparejos, perdura por la friolera de 60 números). Claro que esto no basta, y además de algunas historias cortas y apariciones esporádicas en otros títulos, volvemos a tener otra subsidiaria de Sandman con Lucifer, una interesante miniserie de 1999 escrita por Mike Carey y dibujada por Scott Hampton, que luego derivaría también en una serie regular.

(Jeph Loeb y Tim Sale otro equipazo de los '90).
Birds of Prey (se forma la dupla Black Canary - Oracle)
Castle Waiting The Curse of Bramply Hedge
(prólogo a la excelente serie de Linda Medley)
Fire from Heaven (enkilombadísimo crossover entre los títulos de la línea WildStorm, de Image).
Heroes Reborn (Lee y Liefeld relanzan Fantastic Four, Iron Man, Avengers y Captain America en un universo paralelo)
.Hitman n°1 (Ennis y McCrea salen a matar)
.JLA n°1 (Morrison reúne a los Siete Grandes del Universo DC)
.Kingdom Come (Waid y Ross bajan línea y suben el standard).
.Leave it to Chance n°1
(Robinson y Paul Smith, de nuevo en la cima)
Love & Rockets n°5.
(los Hermanos Hernández lanzan su antología)
Nightwing y Supergirl reciben series regulares
Sandman n°75
(final a toda orquesta para un clásico modernísimo)
StormWatch n°37 (Warren Ellis se hace cargo de los guiones)
.Supreme n°1 (Alan Moore se hace cargo de los guiones).
.Teenage Mutant Ninja Turtles n°1
(ahora en Image, e integradas a la línea de Erik Larsen).
.Teen Titans n°1 (un nuevo grupo, a cargo de Dan Jurgens).
.The Crow: Dead Time n°1 (debut en EEUU de Alex Maleev).
.Witchblade n°10 (debuta The Darkness, la rompe y se va a su propia serie, escrita por Garth Ennis).

El otro hit de Gaiman en Vertigo son los libros de The Books of Magic, en donde crea al aprendiz de mago Tim "soy igual a Harry Potter, pero antes" Hunter, y hace participar a varios de los personajes místicos del DCU. Luego de esta saga de cuatro prestiges arranca una ongoing con muchas idas y vueltas escrita por John Ney Rieber e ilustrada por Peter Gross –quien más tarde también se encargaría de los guiones. Por último, para fines del '93 Gaiman y Delano escriben el especial The Childrens' Crusade, puntapié inicial del crossover homónimo que involucra a todos los títulos del sello. El poco acompañamiento que recibe esta saga hace que no se vuelva a repetir la experiencia, ya que según lo comenta la propia Berger, era una metodología calcada del género superheroico del que el sello se pretendía despegar.

Con Sandman llegando a su fin, Vertigo necesita una nueva serie que pegue fuerte, y esto viene de la mano de la dupla que la había descosido en Hellblazer: Garth Ennis y Steve Dillon. Hablamos, claro está, de Preacher, la historia que durante 66 números (y cinco especiales) nos lleva junto a Jesse Custer en su búsqueda de Dios. Un nuevo éxito de ventas para el imprint y la consagración definitiva de Ennis como guionista. A esto podemos sumarle la excelente –aunque no muy bien recibida y con problemas de publicación- The Invisibles, de Grant Morrison, y el relanzamiento de House of Secrets, con un concepto totalmente distinto al de su veterana antecesora salido de las mentes de Steven Seagle y Teddy Kristiansen.

Vertigo parecía haber logrado su cometido: títulos serios, con buenas críticas en general, alejados de la continuidad del DCU y con varias series creadas y desarrolladas hasta el final por sus mismos autores. Sin embargo, corría también el riesgo de volverse un sello dedicado solo a la fantasía y el terror sobrenatural, con profusión de personajes extraños, lugares misteriosos, chicas darkies, algunos temas tabú y la repetición constante de la palabra "fuck". Hacía falta ampliar el espectro, y el primer paso se da con la creación de algunas colecciones efímeras como Vertigo Voices, una serie de one-shots a cargo de distintos autores (donde se publica Kill your Boyfriend, de Morrison y Philip Bond), o Vertigo Verité, con miniseries alejadas del género fantástico (la más destacada es sin dudas Girl, de Milligan y Fegredo). En 1997 aparece la antología bélica Weird War Tales, y ya para finales de la década, la excelente serie antológica de terror Flinch.
Pero el siguiente éxito de crítica y público llega en 1998 con una serie importada del fugaz sello Helix: Transmetropolitan, la brillante creación de Warren Ellis y Darrick Robertson que narra las crónicas del implacable periodista Spider Jerusalem en un futuro con más de un toque cyberpunk. Otro de los títulos imprescindibles que da cátedra durante 60 números.
Para fines de los '90 Vertigo apuesta fuerte por e policial. Primero con la antología de cuatro números Gangland, y más tarde, en el '99, con dos títulos de gran calidad a cargo de nuevos autores: la miniserie Scene of the Crime, de Ed Brubaker y Michael Lark, y la ongoing 100 Bullets a cargo de otra dupla indestructible: Brian Azzarello y Eduardo Risso.
Resumiendo: no todo lo que lleve el logo de Vertigo en la tapa es garantía de calidad, pero si te gustan las historias profundas, jodidas, con personajes tridimensionales y donde no tengas que morfarte miles de números para seguir la trama, no te puede faltar ninguno de los títulos que mencionamos en esta nota. Vertigo es así, es un sentimiento, no puedo parar...(J.H.)



1997

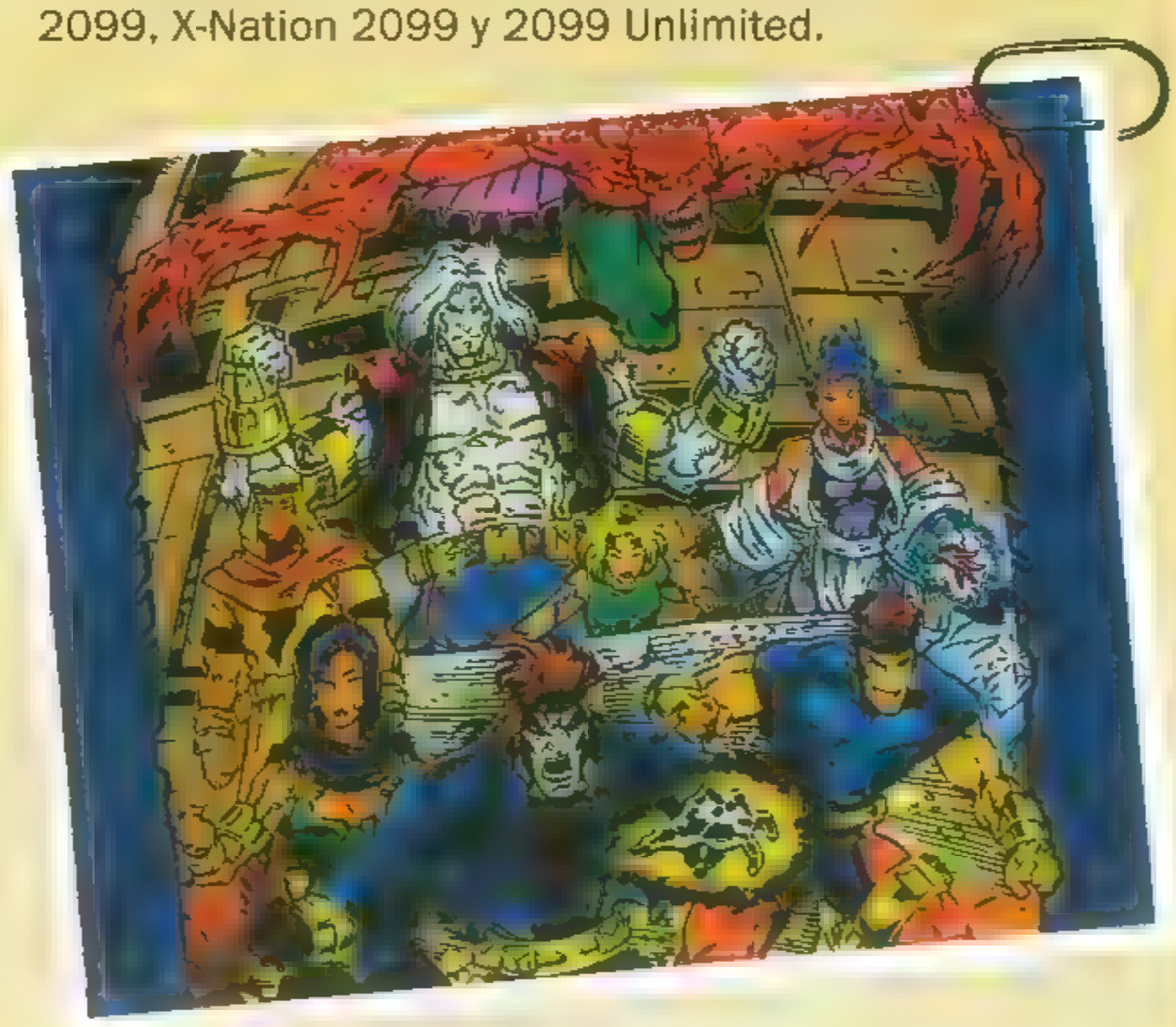
.Brian Michael Bendis se va de Caliber a Image, donde reeditan todas sus obras en TPBs.
.Superado el bochorno de Heroes Reborn, Marvel relanza Fantastic Four, Iron Man y Captain America (esta, de nuevo a cargo de Waid y Garney).
.Debuta Oni Press, con obras de Greg Rucka, Kevin Smith, Judd Winnick y Andi Watson, entre otros.
.Debuta Top Shelf, con obras de James Kochalka, Craig Thompson, Jeffrey Brown y Alan Moore, entre otros.
.Tekno Comix se va al descenso.
.Aliens: Alchemy n°1 (tras un largo paréntesis, Richard Corben vuelve con tutti).
.Deadpool n°1 (Wade Wilson recibe serie regular, donde se consagran Joe Kelly y Ed McGuiness).
.Heroes for Hire n°1 (Ostrander, Pasqual Ferry y muchos personajes copados).
.Incredible Hulk n°449 (debutan los Thunderbolts, la rompen y se van a su propia serie, escrita por Kurt Busiek).
.Kiss: Psycho Circus n°1 (rockanrrrrollnnn, nennnnnnaa!!!).
.Mage: The Hero Defined n°1 (Matt Wagner retoma su epopeya, ahora en Image).
.Mystic Funnies n°1 (Robert Crumb trae de vuelta a Mr. Natural).

MILESTONE: SUPERHEROES DE RAZA

En 1993, cuando el boom estaba a punto de desplomarse, DC llegó a un acuerdo con una asociación de autores liderada por Dwayne McDuffie y Denys Cowan para publicar los comics de la línea Milestone. Los autores no cedían los derechos sobre los personajes y decidían cuántas series publicar y hasta dónde seguirlas. Sin duda, un acuerdo sumamente beneficioso.
La gran mayoría de ellos, además, eran afroamericanos, y se proponían presentar nuevos personajes que revirtieran de alguna manera la tendecia a mostrar poco y mal a los integrantes de las minorías raciales en los comics de superhéroes. Con bombos y platillos, salieron Hardware, Icon, Static y Blood Syndicate y más tarde se sumaron nuevas series y miniseries. Algunas, como Icon y Static, mantuvieron un muy buen nivel, pero ninguna llegó a escapar al más de lo mismo en el momento en el que el interés por los infinitos universos superheroicos empezó a decrecer. Tampoco ayudó el crossover con los títulos de Superman, World´s Collide (1994), que fue un auténtico bodrio insostenible.
Ninguneada por la gilada (Wizard incluída) que la consideraba "comics para negros", la línea Milestone lanzó sus últimas publicaciones en 1997 y cerraron incluso dejando sagas por la mitad. Lo mejor que tuvo el experimento es que dio cabida a varios autores nuevos que después la rompieron, entre ellos Humberto Ramos, John Paul Leon, ChrisCross, Jamal Igle, Shawn Martinbrough, J.H. Williams III o Tommy Lee Edwards, entre otros.
Actualmente, los personajes de Milestone están integrados al Universo DC y se los puede ver en series como Teen Titans o Justice League of America. (A.A.)

MARVEL 2099: LA FAMILIA DEL FUTURO

En 1992, dentro de su columna Stan´s Soapbox, Stan Lee anunció la publicación de Marvel 2093, un comic que, tras unos retoques comerciales se transformó en la línea Marvel 2093, que finamente se redondeó a Marvel 2099. Los primeros títulos publicados fueron Spiderman 2099, Doom 2099 y Punisher 2099, a los que muy pronto se le unieron (a pedido de los fanáticos) Ravage 2099 (escrita por el propio Lee), Fantastic Four 2099, Ghost Rider 2099, Hulk 2099, X-Men 2099, X-Nation 2099 y 2099 Unlimited.

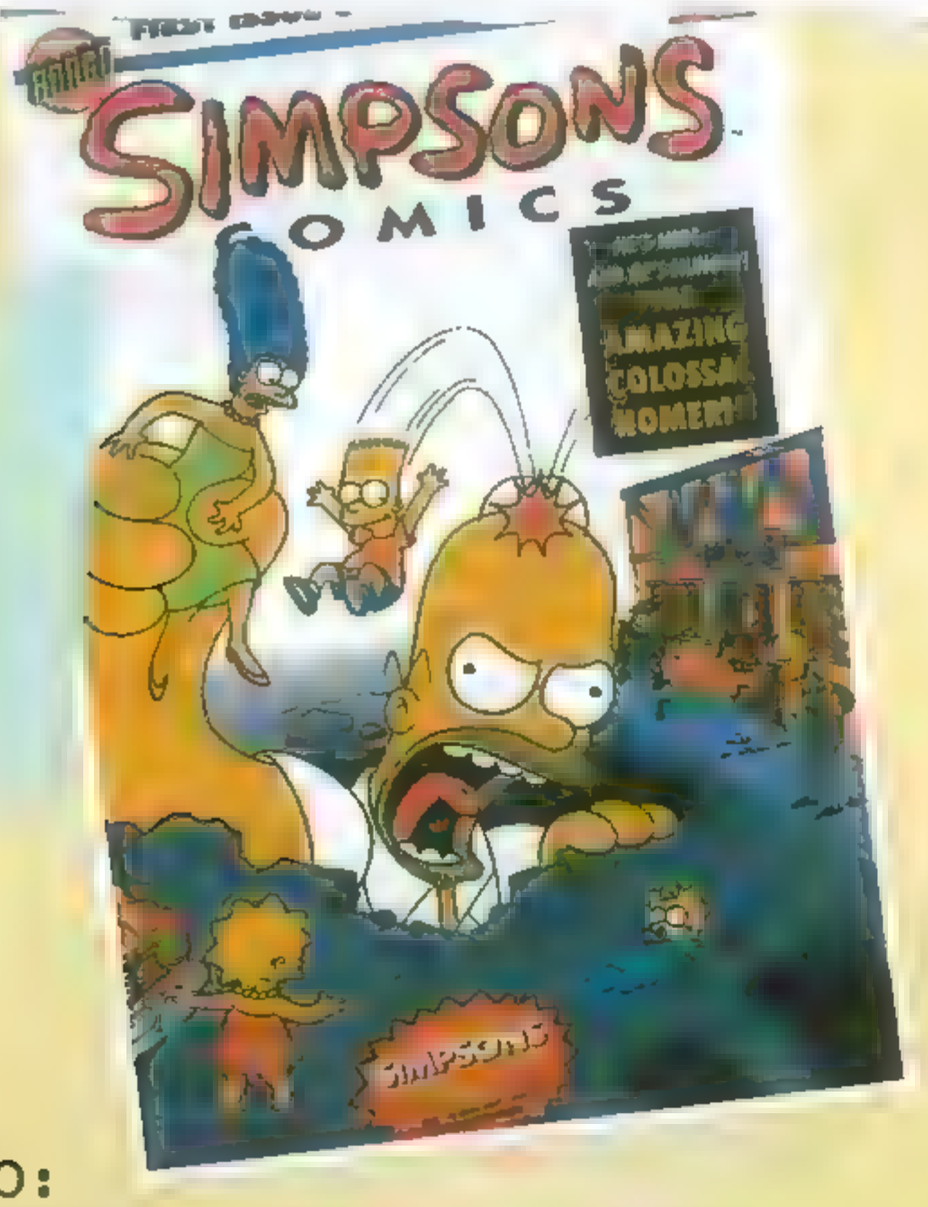


El Universo 2099 muestra una sociedad en la que las corporaciones finalmente han tomado el poder de los países para manejar la policía a su antojo y dejar de lado todo respeto por la vida. En esta continuidad, no hay héroes desde que estos desaparecieron en un hecho catastrófico a fines de la década de 1990, y sólo son reconocidos como deidades. a través de religiones como la Iglesia de Thor.
Bajo la batuta de Joey Cavalieri, la línea 2099 supo alcanzar su esplendor (gracias a los esfuerzos de Peter David, Warren Ellis y John Francis Moore, entre otros) hasta que el coordinador fue despedido en 1996 en medio de la "reestructuración" de la editorial. Las revistas sobrevivientes fueron canceladas y reagrupadas en 2099: World of Tomorrow (la idea original de Lee) que se canceló tras ocho números y concluyó en el notable especial 2099: Manifest Destiny, de 1998.
El Universo 2099 tuvo algunas apariciones más dentro de Captain Marvel de Peter David (que aprovechó para cerrar algunos plots que había dejado colgados cuando abandonó el título de Spiderman), en el evento Marvel Knights 2099 y en la más reciente Exiles, donde Spiderman 2099 se une al grupo. (H.K.)

.The Marquis· Les Preludes (Guy Davis y un anticipo de la que será su obra maestra).
.Transmetropolitan n°1 (Warren Ellis pergeña el único hit de la fugaz línea Helix de DC)
.Uncle Sam (Alex Dıoss y Steve Darnall incursionan en el comic político).
.Wolverine n°113 (primer trabajo de Leinil Francis Yu).

1998

.DC experimenta con Anarky, Chase y Chronos, pero le va muy mal.
.Marvel relanza Daredevil, Inhumans y Black Panther, en el sello Marvel Knights, que absorbe a la editorial Event.
.WildStorm lanza la línea Cliffhanger, con Battle Chasers, Danger Girl y Crimson (la única serie que sale en fecha).
300 n°1 (Frank Miller da batalla en las Termópilas y gana).
Avengers n°1 (Kurt Busiek y George Pérez recuperan la gloriosa tradición)
.Cable n°43 (primer trabajo de Brian K. Vaughan).
.From Hell: The Dance of the Gull-Catchers (culmina la obra más ambicıosa de Alan Moore)
.Groo n°1 (nuevo relanzamiento, ahora en Dark Horse y en formato de miniseries).
.Incredible Hulk n°467 (se va Peter David, después de 11 años).
.JLA: The Nail (notable Elseworlds de Alan Davis).



BONGO: UN HOGAR PARA LOS SIMPSONS

En 1991, Matt Groening le permite a Welsh Publishing la edición de la revista Simpsons Illustrated, una revista que incluye en sus páginas notas humorísticas, detalles sobre la serie, reportajes a sus autores y comics.
A comienzos de 1993 Simpsons Illustrated sale acompañada del n° 1 de Simpsons Comics and Stories, un suplemento que obtiene una gran repercusión e inspira a Groening a generar ganancias mas directas.
Así las cosas, Groening funda en agosto del ´93 el Bongo Comics Group, una nueva editorial capitaneada por él mismo, más Steve Vance, Cindy Vance y Bill Morrison, un editor que también escribió (y hasta dibujó) los guiones de la mayoría de los comics editados hasta el día de hoy. Emulando a su manera a George Lucas, Groening había tomado la precaución de conservar los derechos de publicación de comics, libros y calendarios de Los Simpson y por eso pudo publicar cualquier tipo de historias sin injerencia por parte de Fox.
Al título inicial (Simpsons Comics), Bill Morrison muy pronto le agregó toda una legión de revistas con las cuales intentó captar al público de la serie animada, como Bartman, Itchy & Scratchy, Radioactive Man, Krusty Comics, Bart Simpson's Treehouse of Horror, Roswell the Little Green Man, Bart Simpson, Futurama Comics, Heroes Anonymous, Simpsons Classics, y Lisa Comics. Algunos de estos títulos duraron un sólo número, otros un poco más, pero lo que no se puede negar es que todas ellas desbordan buen humor y el encanto de los personajes de Groening, algo que ha permitido que este emprendimiento se mantenga hasta la actualidad. ¿Cuántas editoriales surgidas en los ´90 pueden decir lo mismo? (H.K.)

COMICS' GREATEST WORLD: CON EL CABALLO CANSADO

La mitología (y Wikipedia) dicen que esta línea de comics se empezó a planificar en 1990 y casi por accidente se lanzó en 1993, a la par de otra docena de universos superheroicos sin más sentido que el de colgarse de un boom que tenía los días contados. La realidad indica que las 16 revistas que a lo largo de 16 semanas nos presentaron a este universo y sus personajes (originalmente divididos entre cuatro ciudades) datan de 1993, y que a pesar de la enorme manija que le dio Dark Horse, nunca terminó de afianzarse entre los lectores.
En 1995 le pegaron un sacudón grosso (ahí la línea pasó a llamarse Dark Horse Heroes), pero aún así los fans le dieron muy escasa bola y el único título que más o menos juntó un aguante fue Ghost, casi siempre escrito por Erik Luke. De hecho, llegó hasta el 2000 y tuvo team-ups con Hellboy, The Shadow y Batgirl. También fue el que tuvo mejores dibujantes. Ninguno duró mucho, pero estuvieron Adam Hughes, Terry Dodson, John Cassaday y el hoy ídolo Iván Reis. El resto de las series no tuvo tanta suerte, pero por ahí pasaron y dejaron su marca autores como John Arcudi, Steven Grant, Doug Mahnke, Eddie Campbell y Keith Giffen, entre toneladas de mediocres o de crotos impresentables.
Las lucas que perdió Dark Horse con la edición de estos comics se convirtieron en millones derrochados en 1996, cuando uno de los personajes de la línea, la impactante Barb Wire, pasó a la pantalla grande en la piel (y qué piel!) de Pamela Anderson, para un fracaso estrepitoso de taquilla. No sé quién los comprará, pero Dark Horse relanzó recientemente varios de estos comics (Ghost, X, Barb Wire y un mezcladito de otras series) en formato Omnibus. (A.A.)

.Martian Manhunter n°1 (otra cátedra de Ostrander y Mandrake).
.Sock Monkey n°1
(el inefable Tony Millionaire desembarca en Dark Horse).
.Spider Man: Chapter One n°1 (John Byrne intenta relanzar a un personaje que viene para atrás).
.Spirit: The New Adventures n°1
(excelente antología de Kitchen Sink, con autores de primera).
.Stories from Bosnia n°1
(Joe Sacco inicia la fundamental Safe Area Gorazde).
.Superman Forever (terminado el circo de los Supermanes Rojo y Azul, vuelve el clásico).
.Thor n°1 (Jurgens y Romita Jr., a matar o morir).
.You Are Here (Kyle Baker, en crack).

1999

.DC absorbe a WildStorm.
.Kitchen Sink se va al descenso.
.WildStorm lanza la línea ABC, con Tom Strong, Promethea, Top Ten y otras series creadas y escritas por Alan Moore.
.100 Bullets n°1
(Brian Azzarello y Eduardo Risso, a mano armada).
.Batman: No Man's Land n°1 (arranca el mega-crossover que sacude a todas las series relacionadas con Gotham City).
.Cave-in
(Highwater publica la primera graphic novel de Brian Ralph).

ULTRAVERSE: MAINSTREAM CONTRA LA CORRIENTE

¿Alguno leyó mi nota American Flagg de hace unos años?. Ahí remarcábamos cómo las editoriales menores sobrevivían y hasta prosperaban con una fórmula muy piola: dejarle a Marvel y DC los superhéroes y salir a copar otros terrenos. First muy jugada a la ciencia-ficción, Eclipse más a la aventura clásica, Comico más abierta, Now por el lado del humor y obviamente Fantagraphics más identificada con el comic de autor. Malibu publicaba ciencia-ficción, terror y una línea de superhéroes medio pobre, con Protectors como título más notable. Cuando en 1992 sirvió de plataforma de lanzamiento de Image, tiró definitivamente al carajo la fórmula de "dejarle los superhéroes a las grandes". Pronto se hizo obvio que, con los dibujantes más hot de Marvel y personajes clonados de los de ellos, podías desafiar al Número Uno y hasta comerte crudo (un ratito) al Número Dos. La runfla con Image fue efímera pero lucrativa, y cuando los "chicos rebeldes" se independizaron de Malibu, esta no tuvo mejor idea que reemplazarlos con un nuevo universo superheroico que, como tantos otros, debutó en 1993.
Pero además, el Ultraverse fue al choque contra el propio paradigma que Malibu había ayudado a imponer, el de "los que venden los comics son los dibujantes, no los guionistas". Okey, se trajeron a Norm Breyfogle que tenía infinita chapa entre los fans de Batman, pero todos los otros dibujantes (Aaron Lopresti, Paul Pelletier, Cully Hamner, Ben Herrera, Terry Dodson, Rick Hoberg...) eran o bien tercerones, o bien pibes que recién empezaban. La pulenta (por lo menos al principio) eran los guionistas. De hecho, Malibu primero contrató a los guionistas, se los llevó a todos a un hotel, entre todos crearon el universo y redactaron una Biblia. Algo así como lo que hizo Stan Lee en Marvel, pero en una semana y entre ocho tipos. Ese e enco inicial de guionistas tenía a cracks como Gerard Jones, Steve Englehart, Steve Gerber, James Robinson y un par más medio pelo, como Mike W. Barr y James D. Hudnall. Pero eran todos tipos con mucha trayectoria en Marvel y DC, que entendían perfectamente el concepto de Universo Superheroico. De hecho, la continuidad interna siempre fue muy importante en el Ultraverse y era posible porque cada guionista sabía quiénes eran y de qué jugaban los personajes que aparecían las otras revistas.
Al Ultraverse no le fue mal, y ya en su segundo año amplió la línea de títulos y trajo a un par de dibujantes grossos, de esos que arrastran hordas de fans cada vez que pasan de una serie a otra: Barry Windsor-Smith lanzó Rune y George Pérez se puso al frente Ultraforce, una especie de Avengers, con héroes prestados de los distintos títulos. Durante unos meses, la cosa anduvo bien: salieron una serie animada de Ultraforce, una serie con actores de Night Man y algunos videogames.

Pero a fines de 1994, después de un año con ventas en declive, Marvel absorbe a Malibu y lo que menos le interesa es bancar una segunda línea de superhéroes. Ahí se vino una epidemia de cancelaciones, hasta que en 1995 el evento conocido como Black September hizo literalmente mierda al Ultraverse. De las cenizas de Black September, Marvel relanzó a los títulos más taquilleros en series muy chotas (que tampoco duraron demasiado), reescribió la continuidad del universo y lo llenó de crossovers grandilocuentes con personajes de Marvel, a la busca de algún lector desprevenido. Para 1997, no quedaba nada. Triste fin para una línea heroica distinta, que supo tener tres o cuatro series muy dignas y una (Firearm) realmente grossa. (A.A.)

.Earth X n°1
(Alex Dıoss ahora también es guionısta!)
Good-bye, Chunky Rice
(Top Shelf publica la increíble opera prima de Craig Thompson)
Hulk n°1
(Byrne y Garney intentan relanzar al Goliat Verde).
.Human Target n°1
(Milligan reformula a otro personaje menor de los ´70).
.JSA n°1 (el primer supergrupo regresa con gloria).
.Louis Riel n°1 (Chester Brown inicia su mejor trabajo).
.Planetary n°1 (Ellis y John Cassaday, aventura sin límites)
.Rısing Stars n°1
(J.M. Straczynski le trae calidad al sello Top Cow).
Sam & Twıtch n°1
(Bendıs combina misterio sobrenatural y policial tarantinesco en el universo de Spawn)
Stars and S.T.R.I.P.E n°1 (Geoff Johns, camino al éxito)
.The Authority n°1
(Ellis y Bryan Hitch llevan a StormWatch varios pasos más allá)
.The Kingdom n°1
(intrascendente secuela de Kingdom Come, sin Alex Dioss)
.Titans n°1
(Devın Grayson y Mark Buckingham reúnen a los mıembros clásicos).

LEGEND Y BRAVURA: LEYENDAS BRAVAS

Terminada la rosca con los chicos de la Marvel que lanzaron Image, la editorial Malıbu buscó repetir el suceso con otro universo de súper seres (Ultraverse) y, en paralelo, un sello "creator owned", es decir, revistas independientes en total poder de los creadores, que pudieran ser seguidas sin necesidad de crossovers y mega-sagas: la idea cuaja y nace Bravura. Los títulos parecen una aplanadora de grandes autores clásicos del mainstream que- ante la posibilidad de hacer cualquiera- tirarían toda la carne al asador: Jim Starlin presenta Breed y relanza Dreadstar (con Peter David y Ernie Colón); Howard Chaykin la rompe con Power and Glory; Walt Simonson trae Starslammers, Steven Grant y el maestro Gil Kane presentan Edge, Marv Wolfman crea a The Man Called A-X con McManus, Norm Breyfogle firma Metaphysique, Jonathan Peterson y Kevin Maguire traen Strıkeback!, mientras que Daniel Brereton sorprende con The Nocturnals.
Con la misma premisa, en 1994 Frank Miller y John Byrne salen a capitanear un equipo de talentosos artistas y arman una línea de primera para Dark Horse: Legend. De Byrne pudimos ver las mini-series Danger Unlimited y Babe, de Miller Sın City: The Big Fat Kill y sus guiones para tres de Martha Washington (dıbujadas por Dave Gibbons); Art Adams presentó su breve Monkeyman and O'Brien; Paul Chadwick Concrete: Killer Smile, Mike Mignola llevó a su Hellboy. Mike Allred sumó a Madman y Geof Darrow aportó a Rusty and the Big Robot (escrita por Miller).
Baste decir que ninguno de estos dos sellos prosperó y apenas unos pocos títulos de Legend pudieron seguir por la suya. Buenas ideas en el momento equivocado. (D.A.)

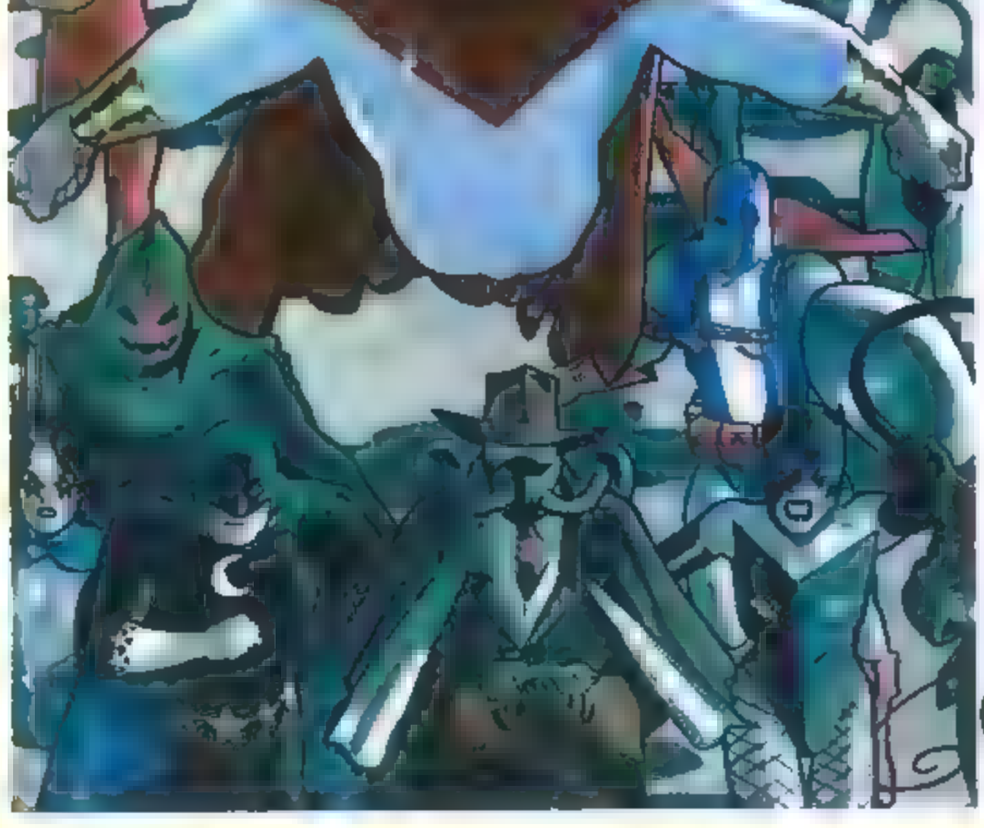
TAPAS CON TRUQUITOS: ES LA ECONOMÍA, ESTÚPIDOS

Para principios de los '90 había un montón de gente que no compraba comics para leerlos, sino que les servían mucho más empaquetados y sin abrir. Completistas o especuladores que se dedicaban a juntar la mayor cantidad de n°1 y ediciones especiales para después venderlos por un valor mucho mayor que el original. A los ejecutivos de las grandes editoriales se les ocurre que eso puede ser un gran negocio. ¿Y qué hacen? Pues eso mismo: editar una gran cantidad de n°1 y ediciones especiales sólo para enfermos coleccionistas. Así cobran chapa las portadas alternativas y con cualquier otra variante o agregado (acá en Floresta le decimos "pelotudez") que le sume un atractivo particular.
Es un hito, por ejemplo, el n°1 del Spider-Man de McFarlane, con nueve tapas impresas en diferentes colores, o el n°1 de X-Men de 1991 –de Claremont y Lee- publicado con cuatro portadas diferentes que forman todas juntas una sola imagen (y una quinta con una reproducción más chica del mismo dibujo). DC tampoco se queda atrás, y para el n°75 de Superman (plena saga de "La Muerte") saca una edición especial con un brazalete negro. Pronto se suman otras editoriales (Image, Avatar, Malibu) con la consigna de agregar cualquier tipo de gimmick: hologramas, troquelados (Batman n°500, Wolverine n°50), baños de cobre y plata, brillos en la oscuridad (varios números del Spectre de Ostrander), agujeros de bala que atraviesan toda la revista (The Protectors n°5), supuestas manchas de sangre para raspar (Bloodstrike n°1) y otras pavadas similares.
Genuino ejemplo del refrán "pan para hoy y hambre para mañana", para la segunda mitad de la década, con el decaimiento de la especulación, las "tapas con truquitos" quedan en el olvido. Apenas permanecen como un símbolo más del loco, loco neoliberalismo de los '90. (J.H.)

TEKNO COMIX:
CON PRESTAR EL NOMBRE NO ALCANZA

En 1995, esta editorial fundada presentaba una idea tan novedosa como ladri: comics basados en conceptos creados por autores de renombre. Así, arriba de sus títulos se veían nombres como Neil Gaiman, Mickey Spillane, Leonard Nimoy, Isaac Asimov y Gene Rodenberry (a pesar de que estos dos últimos tenían algunos años muertos) seguidos por el infaltable "apostrofe s". Asi es como más de uno se ensartó con este ardid comercial, para descubrir que poco y nada del talento de estos señores se veía reflejado en las páginas.

Igual hay que ser justos: los autores contratados no eran malos. A nombres de la talla de Rick Veitch, George Perez, Howard Chaykin, Brian Talbot, Eduardo Barreto, Bruce Jones, se sumaban a otros de menores, pero no estábamos ante la habitual lista de verduleros irredentos que mostraban otras editoriales en aquellos años. ¿Entonces por qué el fracaso?¿Dónde estaba el choreo? Básicamente pasaban tres cosas: la primera y más obvia era que los "conceptos" con los que laburaban los autores eran en la mayoría de los casos cuatro líneas que planteaban una situación base de la que partía la historia, una somera descripción de algún personaje y no mucho más que eso. Y después el verdadero problema, era que a la cabeza de todo esto existía una corporación que entendía los comics como productos y le bajaba a los autores una línea muy fuerte de hacia dónde tenían que ir, que se podía hacer y que no, incluso como debían verse los personajes. Lo que nos lleva a la tercera causa, que es el salario: los autores cobraban muy bien y estaban en esa editorial más que nada por el gordo cheque, con lo que se veían obligados a decir a todo que si con tal de seguir facturando. Con estas imposiciones era prácticamente imposible que saliera algo digno y así fue como después de tratar de pegarle una lavada de cara a la editorial (en Junio de 1996 relanzaron todos los títulos desde el nº1), la línea cerró sus puertas de manera definitiva a principios del '97 y nos dej'o a todos los que entramos engatusados por los espejitos de colores un amargo sabor en la boca. (F.V.)



LIEFELD POR LA SUYA:
MAS COMICS DE NUNCA ACABAR

Mientras sus socios en Image se mataban para hacer de esa bolsa de gatos una empresa seria y profesional, Rob Liefeld (pésimo dibujante y horrendo guionista) se iba a rosquear con Steven Spielberg y Tom Cruise, para venderles los derechos fílmicos sobre sus obras. Extreme Studios (el sello de Liefeld en Image) tenía decenas de títulos impresentables, que sufrían tremendos retrasos en las fechas de salida, aún cuando estaban a cargo de los esbirros de Liefeld, una horda de simios amaestrados para imitar el repulsivo estilo del ídolo. No sólo vendían poco, también eran el hazmerreir de la industria por su abyecta calidad. Igual Rob se tenía fe: en 1995 crea Maximum Press, otra editorial llena de títulos horrendos a cargo de sus esbirros, pero con "creaciones" que no formaban parte del Universo Image. Acusado por sus socios de desviar fondos de Image para pagar los gastos de Maximum, Liefeld fue expulsado en 1996 de la editorial de los dibujantes, y se llevó algunas de las series de Extreme a Maximum.

Enseguida se decidió a crear una nueva editorial, Awesome Comics, donde publicaría series propias (Youngblood, Supreme, etc.), de sus esbirros (Coven, Re:Gex, etc.), de otros creadores (Kaboom, de Jeph Loeb y Jeff Matsuda) y hasta los episodios de Captain America que no le publicó Marvel, mínimamente camuflados. Pero siempre tuvo terribles problemas de financiación, lo cual provocó extensos baches en las publicaciones, que a veces estaban meses, o años, sin salir. Lo único grosso fue que llegó a editar un montón de números de Supreme escritos por Alan Moore, con dibujantes de los buenos (Chris Sprouse, Rick Veitch, etc.).

La mentira de Liefeld editor se terminó en 2000 y, tras unos años de laburos esporádicos en Marvel y DC, en 2007 se amigó con sus ex-socios y volvió a Image, a seguir dando vergüenza. (A.A.)

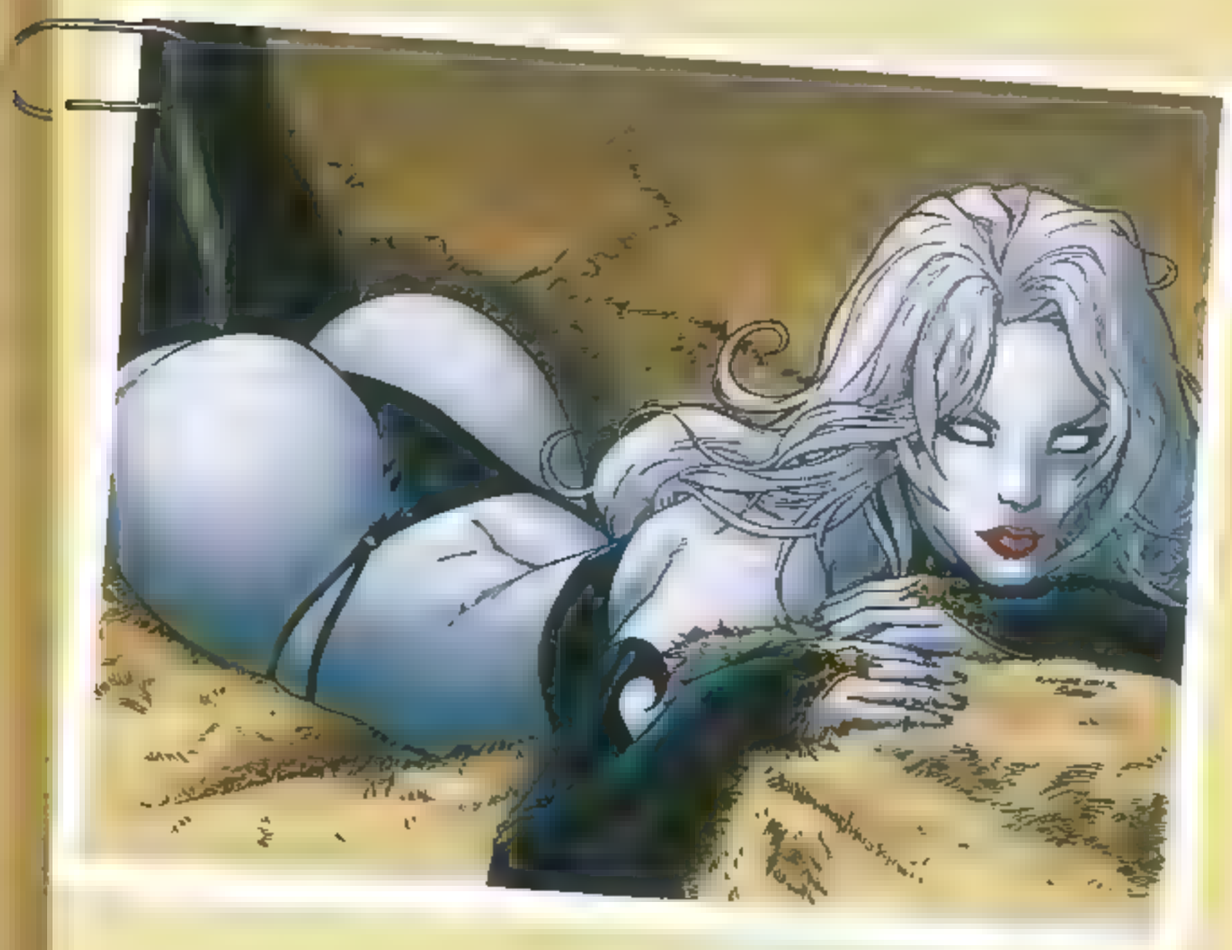
BAD GIRLS: TETAS, ESPADAS Y DOLARES

Cuando hablamos de los comics de los ´80, destacamos cómo el vuelco del mercado hacia las comiquerías debilitó notablemente el poder del ente censor, el Comics Code Authority. En los ´90, la tendencia se profundizó y el CCA pasó a ser masivamente ninguneado por un montón de editoriales que trabajaban exclusivamente para el circuito de venta directa. Por supuesto, esto tuvo consecuencias indeseadas: un par de piolas decidieron que, si se las disfrazaba mínimamente de historietas de aventuras, podrían venderle comics porno a los adolescentes pajeros que poblaban las comiquerías. El pionero fue Joseph Michael Linsner, que presentó a Dawn (reina de la lingerie comiquera) en Diciembre de 1989. Ahí nace una tendencia que crecerá con los años y hará que, para mediados de la década, el Previews se convierta en el book de una agencia de escorts regenteada por Drácula, Hitler y Satanás.

Si los pibes ardían con comics de chabones gigantescos, violentos, con enormes chumbos o espadas, ¿cómo no se van a cebar si les cambiamos los chabones por unas minas que estén buenísimas? Así surgieron decenas de "heroínas" , retratadas como bestias sanguinarias de senos monstruosos, sexualidad enfermiza y ética inexistente. Satanika, Vamperotica, Avengelyne, Darkchylde, Hellina... cualquier yiro agresivo con escasa vestimenta y armado hasta la argolla tenía grandes posiblidades de prosperar.

Lo más patético fue que muchas veces el crecimiento de las bad girls fue en detrimento de otros personajes. Lady Death empezó como personaje secundario de Evil Ernie (en la editorial Chaos) y pronto lo desplazó al olvido. En la editorial Topps, la cowgirl atorranta Lady Rawhide hizo lo mismo, pero con un personaje de mucha más chapa: el Zorro. Hasta tal punto no importaban los guiones en estos comics, que algunos editores (como Chaos y Maximum, del ídolo Rob) llegaron a editar especiales que contenían sólo pin-ups de las "heroínas" en ropa interior, obviamente en poses copiadas de las revistas eróticas.

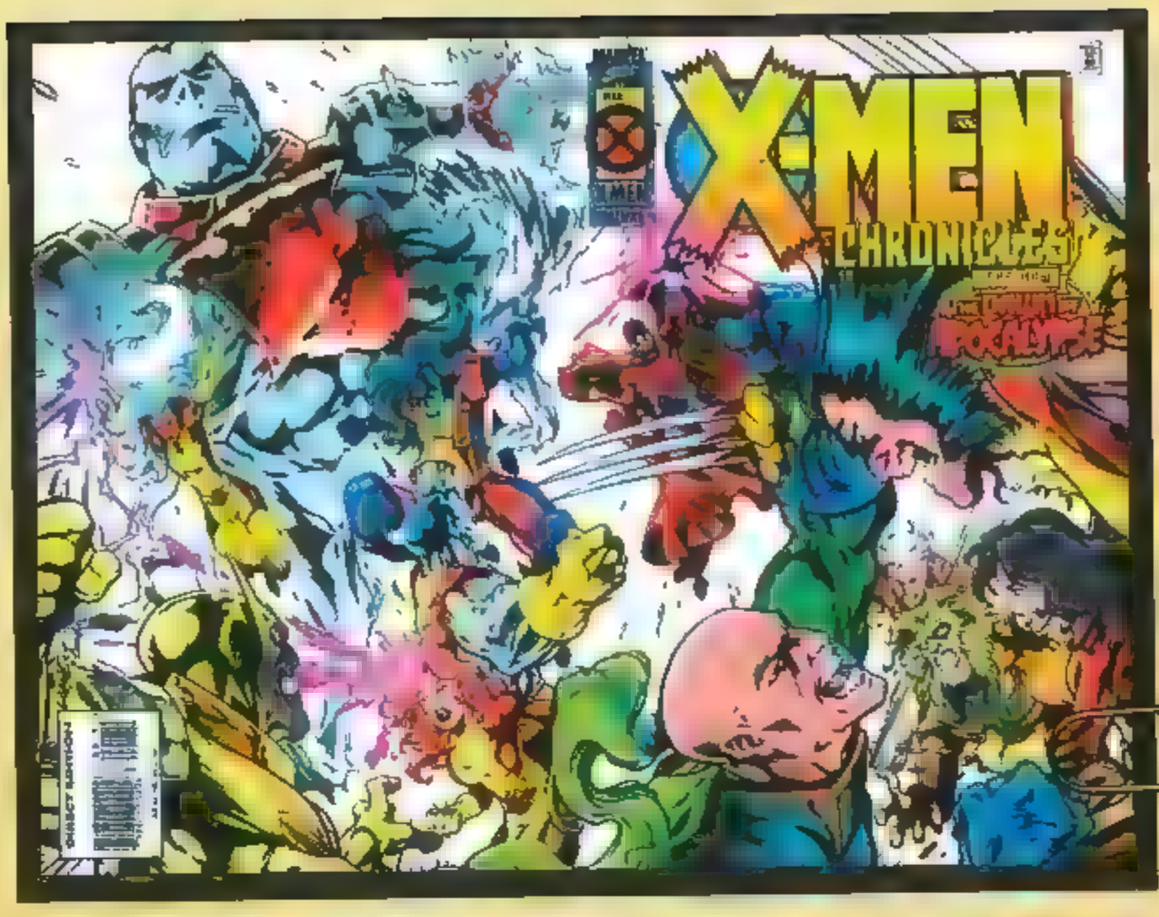
Y como todo, un día el boom de las bad girls pasó a segundo plano y decayó hasta desaparecer. Mucho que ver tuvo la gran penetración del manga en EEUU, ya que apuntaba al mismo público (adolescentes pajeros) pero con tetas al aire y escenas de sexo mucho menos sugeridas. Los yankis se quedaron a mitad de camino y nunca hicieron el especial "Lady Death se garcha a un ejército", o "336 ninjas le hacen un bukkake a Shi". Y los ponja, con un mísero cartelito de "Parental Advisory" los pasaron por encima. (A.A.)



Casualmente, a las que tenían espadas les iba mejor (Witchblade, Glory, Lady Death), con lo cual pronto se popularizó el uso de esta arma: surgía el subgénero conocido como Tetas y Espadas. El éxito parecía acompañar también a aquellas que se involucraban en temas místicos (ángeles, demonios, magia, etc.), con lo cual las hechiceras y sacerdotisas brotaron como hongos, para afianzar el otro subgénero: los Yiros Místicos, cultivado con especial éxito por el sello Top Cow. Como casi todas las bad girls venían de editoriales chicas (las más grandes eran los estudios que componían Image), siempre fue fácil el tema de los team-ups entre chicas de distinta editorial, algo que cebaba mucho a los fans. DC llegó incluso a habilitar un Catwoman-Vampirella, que más vale olvidar rápido.

THE AGE OF APOCALYPSE (Y OTRAS SAGAS MUTANTES)

En los ´90 la franquicia mutante era una apuesta segura en épocas de vacas flacas. Wolverine, Magneto, Gambit y cientos de tipejos más, tenían en vilo a todo el público mainstream mediante sus eternas conspiraciones, sus ridículos cambios de personalidad y sus guionistas desparejos. Y esa flota la manejaban los X-Men. Ellos eran (y son) el núcleo duro de ese mundo, y desde sus páginas las historias explotaban para hacer eco en todas las colecciones que llevaban la famosa X, que bien podría haber sido también una $. La década comenzó bravía cuando en la saga "Fatal Attractions" Magneto le arrancaba por los poros el adamantium a Wolverine. Pero la hoy tristemente famosa "saguita del año" encontró su máxima expresión cuando en el 95 todas las colecciones X se trasladaron a una realidad alternativa que se conoció como "Age of Apocalypse". El disparador fue la muerte accidental de Xavier en manos de su propio hijo, Legion, cuando este intentó matar a Magneto. La desaparición del Charles disparó así una terrible consecuencia: nunca se formaron los X-Men, por ende, Apocalipsis logró dominar la tierra e imponer su famoso dogma de "la supervivencia del más apto". El villano crea una élite mutante y el único en oponérsele es Magneto: el fundador de los X-Men. Age of Apocalypse, que duró unos 40 números, presentaba variaciones con respecto a la línea oficial: Magneto tenía un hijo con Rogue, Beast era un científico malvado que trabajaba para Apocalipsis, Cíclope era justamente Cíclope y colaboraba con Siniestro en el bando rival y Sabretooth era un hombre x, entre muchas más, pero la más interesante era sin duda el Wolverine manco, que andaba en pareja con Jean (¡al fin!). La saga interrumpió por 4 meses la continuidad de todas las series X, y cuando La Era llegó a su fin (explosión mediante), los títulos mutantes volvieron a la normalidad con la novedad de incorporar a la línea de tiempo oficial algunos personajes de la Age of Apocalypse, como la Bestia Oscura, el Sugar Man y X-Man, que no era otra cosa que la versión de Cable de esa realidad.



Sobre la calidad de las series, hay que destacar tres: Weapon-X, por Larry Hama y Adam Kubert; Factor-X, de John Francis Moore y Steve Epting; y The Astonishing X-Men, la mejorcita, por obra y gracia de Lobdell y Madureira, un equipazo que aún hoy es injustamente desmerecido. Luego de esta enorme saga, y de los jugosos dividendos que generó, Marvel preparó con anticipación la pelea con Onslaught, un villano que no era otra cosa que la corporización de la parte más oscura de las conciencias de Xavier y Magneto. La saga fue tan ambiciosa que no solo repercutió en las series X, sino también en los superhéroes no-mutantes. Para matar al villano, se sacrificaron ni más ni menos que el plantel completo de los Avengers y los Fantastic Four. Los mutantes, mientras tanto, quedaron sanitos y a la espera de la próxima mega-saga. Pero la cosa tardó. Los editores decidieron cambiar el ritmo y el evento mutante del año comenzó a ser un poco más humilde, incluía menos números y abarcaba menos colecciones. Tal fue el caso de Operation: Zero Tolerance, una saga en la que Bastion, original en su premisa, decidía erradicar de una vez por todas la supuesta amenaza mutante. La saga duró varios meses del '97 y terminó sin pena ni gloria, y con los lectores un poco agotados del mismo recursito, lo que provocó en Marvel un poco más de cuidado a la hora de realizar estas ultra trilladas sagas que prometen un cambio radical que -todos los sabemos- duran lo que dura el guionista de turno. (M.F.C.)

HEROES REBORN: EL FIN DE UNA ERA

En 1996, tras el final de Onslaught, Marvel pensó en mandar al bombo al grueso de su universo superheroico con la excusa de comenzar de cero la historia de varios de sus personajes más emblemáticos: Capitán America, Iron Man, Avengers y Fantastic Four. Durante 12 números, esas 4 colecciones iban a transcurrir en un universo paralelo, y allí se contaría una versión renovada de esos héroes para luego reincorporarlos al universo Marvel.

Hubo una época en la que por interés económico, por libertad creativa, por comodidad o simplemente por orgullo, un grupo de historietistas se mandaron a mudar de Marvel y fundaron Image. Decirles "hombres de honor" sería exagerado, pero vale decir que, cuando menos, sentaron un precedente. Años más tarde, ese precedente fue bastardeado por los propios ideólogos de esa pequeña revolución comiquera, ya que a poco de irse volvieron a venderle el alma a Marvel por una buena cantidad de dólares. Y así fue como, tentados por el dinero, Rob Liefeld y Jim lee regresaron a Marvel para coordinar lo que fue "Heroes Reborn".

Los Fantastic Four y Iron Man corrieron mejor suerte en las manos de Jim Lee. El taquillero trazo del autor le vino de diez a Richards y compañía. Otro granito de arena lo aportaba Brandon Choi, un guionista con oficio que venía de escribir tres cuartos de la continuidad en WildStorm. Por el lado de Stark, Lee se unió con Lobdell en el guión y le dejaron los lápices a Whilce Portacio. Vale aclarar que estas dos colecciones, sin ser un clásico de la historieta, eran muy buenas y lograban condensar y renovar los puntos más importantes en la historia de ambos personajes. Cuando Liefeld se va de Marvel, Lee toma también las riendas de C.A. y Avengers, y luego de una saga crossovereada en los números 6 de toda la línea HR, la calidad mejora notablemente. Para Capitán America, Lee llamó a James Robinson, que escribió cuatro numerazos dibujados principalmente por Joe Bennet. En Avengers estuvieron Walt Simonson y Michael Ryan. Como es evidente, Jim puso el acento en los guionistas, bien por él.

En el n° 12 las colecciones volvieron a tener un crossover contra Galactus y, luego de ese combate, llegó el fin de la línea. Tras un epílogo junto a WildStorm, los héroes volvieron al universo Marvel en Heroes Return y, a su regreso, los esperaron nuevos autores ansiosos por trabajar con ellos.

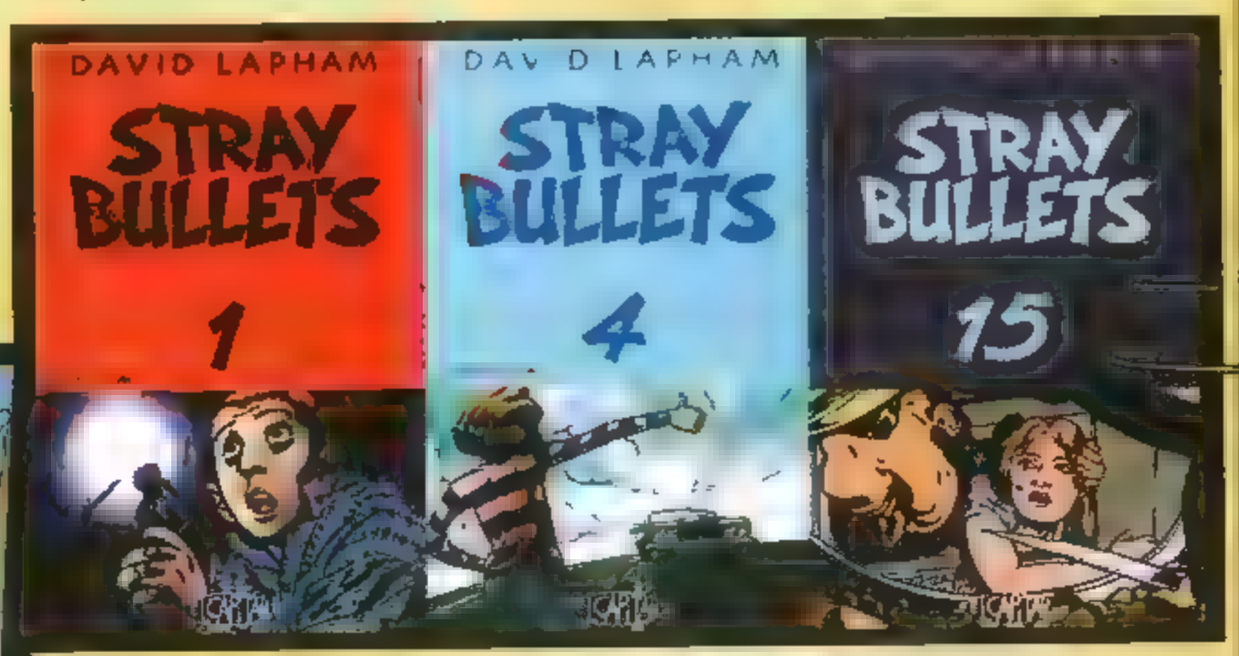
Mientras tanto, el universo Marvel se había quedado huérfano de los héroes más grandes. Para el reemplazo, Marvel sacó algunos nuevos títulos entre los que se destacó Thunderbolts, de Busiek y Bagley. El gancho de este super-grupo era que sus miembros eran en realidad villanos que se hacían pasar por héroes. Esa dualidad, y cómo con el correr de la historia algunos realmente se pasaban al bando de los buenos, fue el motor de una de las mejores colecciones de super-héroes de los ´90, feliz consecuencia de una movida que salió mal. (M.F.C.)

Rob se encargó de Avengers y del Capitán America, con resultados terribles. Era evidente que Rob no tenía la más remota idea sobre qué era un comic de aventuras, algo que varios sospechábamos pero que nunca había quedado tan en evidencia. Para colmo, el guión de C.A. lo co-escribió con Jeph Loeb, otro vendedor de humo. Con su versión de los Vengadores pasó lo mismo: páginas y más páginas de un dibujo insoportable inundaban un comic sin argumento. Los Vengadores y el Capitán venían cuesta abajo, hasta que en el número 6 de ambas series, Liefeld y Marvel no renuevan contrato. Liefeld, una vez más, pega el portazo y deja las series colgadas.

LOS PICHIS: TRATANDO DE CRECER

Fuera del mainstream y sin encajar dentro de la movida "alternativa" hubo un grupo de autores que supo hacerse de un nombre y un lugar en el mercado, y mantenerse con sus propias editoriales o en editoriales chicas. Blanco y negro, tiradas reducidas, pero toneladas de talento definen a estos pibes que tenían todo para estar en la Selección pero la rompían jugando en Flandria.
La editorial que acunó a algunos de estos pichis fue Slave Labor Graphics. El proyecto capitaneado por Dan Vado supo tener entre sus filas a Evan Dorkin que, si bien empezó su carrera en los '80 es en esta editorial y con Milk & Chesse que consiguió el renombre como para poder alternar su trabajo más personal con material tanto para Marvel como para DC, igual tratando siempre de no perder su toque personal.
Otro pibe que debutó acá es Andi Watson, que en 1993 publicó Samurai Jam, para unos años después arrancar con Skeleton Key (una serie que se extendería por 30 números), para después pasar a Oni Press para la que realiza en 1998 Geisha, un unitario con un estilo mucho más influenciado por el comic europeo que el japonés. Después continuaría su trabajo en dicha editorial con otros unitarios, pero esto ya es durante la década siguiente.

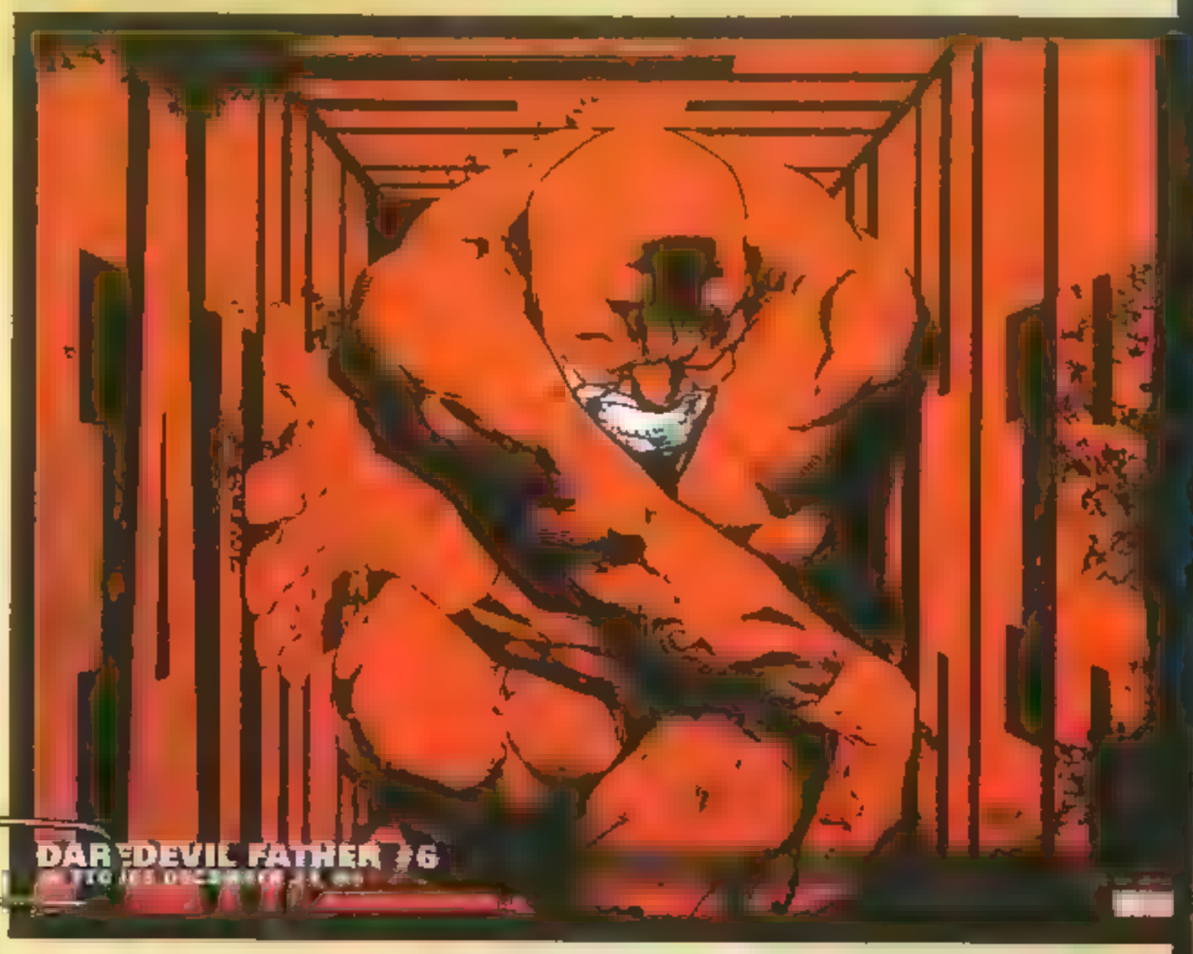
Al ultimo que quiero destacar de la cantera de SLG, es Jhonen Vasquez, el creador de Invader Sim. Empezó su carrera con la demencial Johnny the Homicidal Maniac en el '95, para más tarde publicar Squee!, una miniserie protagonizada por un personaje secundario de su anterior serie, que llamó la atención de los productores de Nickelodeon y le abrió las puertas para llegar a la TV.
Diferente es el caso de Jeff Smith, que se cortó solo y lanzó Bone bajo su propio sello editorial, Cartoon Books, en 1991. No hay mucho que se pueda decir al respecto de esta magnífica obra (o en realidad hay demasiado y da para toda una nota), por lo que alcanza con remarcar que durante los años en que se publicaron los 55 números que la integran se llevo más de 10 premios Eisner (incluido Mejor Artista: Humor, Mejor Publicación de Humor y Mejor Serie Regular en el '94 y el '95), más de 10 Harvey y tantísimos otros premios internacionales.
Por su parte Rob Schrab debutó en la autoedición en 1994, con su serie Scud: The Disposable Assassin, la historia de un robot asesino a sueldo que descubre que si cumple la misión para la que fue programado, se va a autodestruir, por lo cual deja a su víctima casi al borde de la muerte y la pone en animación suspendida para garantizar las supervivencia de ambos. La serie le dio el renombre suficiente como para morder en Hollywood, donde escribió entre otras cosas Monster House y la canción con la que Hugh Jackman abrió los Oscars del año pasado.
Pot último tenemos a Dave Lapham, que arrancó en el '90 en Valiant como dibujante bajo el ala de Jim Shooter, para después seguirlo a Defiant y crear juntos Warriors of Plasm. Para el '95 ya se había ido a poner su propia editorial (El Capitan Books) y lanzar la que es su obra máxima: Stray Bullets, la cual dejaría muy abandonada con el cambio de década para dedicarse a otras cosas. Todavía seguimos esperando que la retome.
Esta lista es completamente arbitraria y no me caben dudas de que para más de uno faltara algún autor, pero lo que nadie puede negar es que todos los mencionados se supieron hacer bien de abajo y que si hoy alguien les dedica unas líneas, es porque claramente supieron dejar su marca. Por suerte pichis como estos, aparecen todas las décadas. (F.V.)



MARVEL KNIGHTS: LOS CABALLEROS LA HICIERON REDONDA

La segunda parte de la década del ´90 significó el resurgimiento de Marvel como editorial exitosa y los Marvel Knights fueron su caballito de batalla. Luego del fiasco de Heroes Reborn y en plena recuperación financiera, Marvel volvió a ceder sus personajes menos redituables a un estudio ajeno para levantar las ventas. Los elegidos para la misión de relanzar a Daredevil, Black Panther, los Inhumans y Punisher fueron en este caso Joe Quesada y Jimmy Palmiotti, los "tanos" de Event, quienes a pesar de su talento y empeño no lograban pegar una con sus personajes Ash y Painkiller Jane.
Quesada y Palmiotti decidieron utilizar el presupuesto que Marvel les dio para contratar profesionales de primera línea y bautizaron a su sello Marvel Knights con la idea de editar comics para un público más crecidito.
Así las cosas, la nueva serie de Daredevil debutó a fines de 1998 de la mano del guionista y cineasta Kevin Smith, con el propio Quesada en los lápices y Palmiotti en tintas. Matt Murdock se enfrentó a una conspiración para destruir su psiquis en siete números que intentan (y por momentos logran) emular la mejor época de Frank Miller.
El resultado no pudo ser mejor, ya que el Diablo de Hell´s Kitchen alcanzó un gran nivel de ventas y propició la pronta salida de Inhumans a cargo de Paul Jenkins (G) y Jae Lee (D), y de Black Panther de Chistopher Priest y Mark Texeira. La única "pega" de estos relanzamientos resultó ser The Punisher: Purgatory de Christopher Golden, Tom Sniegoski y Bernie Wrightson, que presentaba a un Frank Castle recién vuelto de la muerte (se había suicidado) que no tentó a nadie ni siquiera cuando regresó acompañado de Wolverine al año siguiente en la miniserie

Revelations, también a cargo de Christopher Golden y Pat Lee. Sin embargo, la llegada al titulo de los Preacher boys, Garth Ennis y Steve Dillon (ya en el 2000) devolvió al sórdido vengador a un nivel aceptable de ventas y calidad.
La siguiente movida de los Knights consistió en lanzar miniseries con personajes tan disímiles como Black Widow (de Devin Grayson y J.G. Jones) y Dr. Strange (de Dan Jolley y Tony Harris) con resultados más que satisfactorios tanto en la parte artística como en ventas. Las ganancias le dieron la razón a Quesada, que de la noche a la mañana pasó a ser sinónimo de éxito en el mundillo del comic yanki, algo que aumentó sus responsabilidades y afectó su trabajo en Daredevil al punto en que debió sacar a la venta números adelantados en forma de miniseries para que el público no lo crucificase.



Los siguientes lanzamientos fueron una segunda miniserie de Inhumans con guión de Paul Jenkins y un Joe Ladronn robándole mal a Juan Giménez; y la revista Marvel Knights donde Daredevil hacía team-up con sus compañeros de sello: Black Widow, Cloak & Dagger, Luke Cage, Moon Knight, Shang-Chi, Punisher y varios personajes más que fueron presentados allí para experimentar futuros lanzamientos.
De ahí en más, cada vez que Marvel quería darle un tono más solemne a sus títulos, no había mejor opción que enviárselos a la división Knights, donde el ex-editor de Vertigo Axel Alonso (el sucesor de Quesada cuando este fue ascendido a Jefe de Coordinadores de la compañía) se encargaba de emparcharlos, lustrarlos y dejarlos como nuevos. Y los fanáticos, agradecidos. (H.K.)

MARVEL VS. DC: CHOQUE DE TITANES

Marvel vs. DC, o DC vs. Marvel, según quién editara cada capítulo, fue una miniserie de cuatro números que apareció a fines de 1995. Con guiones de Ron Marz y Peter David, y dibujos de Dan Jurgens y Claudio Castellini, la historia contaba cómo ambos universos tomaban conciencia de la existencia del otro, y elegían a once campeones para decidir cuál era el mejor. Las batallas, con el ganador primero: Aquaman / Namor, Elektra / Catwoman, Flash / Quicksilver, Robin / Jubilee (choreo descarado), Silver Surfer / Green Lantern y Thor / Captain Marvel. Estas peleas fueron definidas por los guionistas, mientras que las otras cinco se determinaron por el voto popular: Batman / Captain America, Spider-Man (clon) / Superboy, Storm / Wonder Woman, Wolverine / Lobo (la batalla más decepcionante de todas) y Superman / Hulk (¡qué humillación para David!). Si se fijan, la balanza se inclinó en favor de Marvel, quien en ese momento tenía mayor (y mejor) presencia de sus licencias en la tele.
Pero eso no quedó ahí: entre el número 3 y el 4, los dos universos se fusionan, y nace Amalgam, una editorial de mentiritas, bajo la cual Marvel y DC publican doce especiales, con algunos autores que le sacan muuuucho jugo a la joda, como Karl Kesel. Así aparecen, entre otros, Super-Soldier (Superman+Captain America), Dark Claw (Batman+Wolverine), Spider-Boy (Spider-Man+Superboy), X-Patrol (X-Force+Doom Patrol) y el imprescindible Dr. Strangefate. Como fue divertido y vendió bien, en el '97 aparecieron doce nuevos amalgams, con personajes que se explican solos, como Lobo the Duck, Iron Lantern y Challengers of the Fantastic. (M.C.)

WILDSTORM A DC: EL PASE DE LA DECADA

Originalmente WildStorm Productions era uno de los seis estudios que conformaron Image, donde los dibujantes retendrían los derechos de sus personajes y nadie interferiría en sus publicaciones. El sello de Jim Lee fue responsable de WildC.A.T.s, StormWatch (la suma de estos dos títulos le daba su nombre), Gen13, y WetWorks, entre otros.

En 1995 aparece el sub-sello Homage, que esta vez da énfasis a los guionistas, como Astro City (de Kurt Busiek) o Leave it to Chance (de James Robinson). En 1997 Lee intenta relanzar WildStorm. Es así que se incorporan los talentos de Alan Moore, Warren Ellis, Adam Warren, Sean Phillips y Joe Casey. Al año siguiente, se suma el sello Cliffhanger, donde se publican títulos muy populares como Danger Girl (de J. Scott Campbell), Crimson (Humberto Ramos), Battle Chasers (Joe Madureira) y más tarde Steampunk (Joe Kelly y Chris Bachalo). Pero más allá del prestigio y los nombres, no todo resultó fácil para WildStorm. La periodicidad de muchos de sus comics tenía menos seriedad que los índices del INDEC, y el boom de ventas de los '90 ya estaba barranca abajo. En un intento para mantenerse a flote, Jim Lee lleva a cabo la inteligente idea de vender WildStorm a DC, y el sello se incorpora oficialmente en Enero de 1999. Durísimo golpe para Image, pero negocio redondo para todos los demás.

DC le da vía libre a Lee para seguir capitaneando WildStorm. Muchos de los proyectos que habían nacido en este estudio se mantienen, y Warren Ellis se despacha con no uno, sino dos hits: el primero, con dibujos de Bryan Hitch, es The Authority, un grupo de superhéroes (herederos de StormWatch) que demuestran que el fin justifica los medios. Si bien era una historieta con gran nivel de violencia, la actitud de los personajes fue también su marca registrada. El segundo hito de Ellis, con impresionantes dibujos de John Cassaday, fue Planetary, los arqueólogos de lo imposible, que servían de excusa para explorar distintos fenómenos de nuestra cultura, con los Cuatro Fantásticos como los villanos principales (lo juro)

Con la promesa de que no tendría que cruzarse con nadie de DC, ni siquiera para retirar sus cheques, Alan Moore se despachó con America's Best Comics, su propio sello, que dio lugar a cinco títulos, uno mejor que el otro: Tom Strong (junto a Chris Sprouse, inspirado en el arquetipo de los aventureros de los pulps, antes de la aparición de los superhéroes), Tomorrow Stories (donde exploraba distintas técnicas narrativas en distintos personajes, con resultados geniales a veces, y otras... no tanto), Promethea (con J.H. Williams, un deleite visual, donde Moore exploraba mitologías antiguas y la espiritualidad), The League of Extraordinary Gentlemen (junto a Kevin O'Neill, un grupo al servicio de su Majestad en la Inglaterra Victoriana, formado por personajes de la literatura como el Dr. Jekyll, el Capitán Nemo y el Hombre Invisible) y Top 10 (un policial de superhéroes, increíblemente detallado por Gene Ha, con cientos de referencias a personajes clásicos del comic).

Con éxitos y fracasos, autores nuevos y consagrados, WildStorm continuó afianzándose durante la década siguiente, y paradójicamente, Febrero de 2010, encontró a Jim Lee ascendido a co-editor de DC Comics. (M.C.)

TOM STRONG'S
TERRIFIC TALES
WELCOME TO MY TERRIFIC NEW COMIC WHERE YOU'LL FIND ME, PLUS THESE OTHER FANTASTIC FEATURES!
wildstorm.com
DIRECT SALES

GARTH ENNIS:
EL GUIONISTA DE LA DÉCADA

La carrera del irlandés comienza con menos de veinte años, cuando la revista inglesa Crisis le publica su primer trabajo en 1989. A partir de ahí se convierte en habitué de la casa con títulos como Troubled with Souls, True Faith o sus hoy famosas colaboraciones en Jugde Dredd. Al toque, en 1991, Karen Berger (editora de Vertigo y verdadera cazatalentos) se lo lleva para Estados Unidos. Garth se pone al frente de Hellblazer, y el irlándes explota en talento. En esa serie Ennis conoce al que sería su gran co-equiper de los noventa: Steve Dillon, el único dibujante que entendió cómo llevar al papel las genialidades de Ennis. Ambos artistas se alejan de Hellblazer porque andaban con ganas de armar algo juntos, y a partir de ahí hicieron historia.

En 1995 Vertigo comienza a editar Preacher; un Ennis y un Dillon totalmente desquiciados y dispuestos a poner en esa colección todas sus obsesiones. La deconstrucción de la iglesia, las relaciones sexuales, el amor, la nueva derecha y, el elemento más importante y pasión total de sus autores, el bar. Ese bar, en el que se construye la amistad masculina, encuentra en Jesse y Cassady su máxima expresión, y en donde los hombres pueden conocerse a pleno y construir la confianza con ladrillos de birra. Hubo otros aportes de Garth en los '90, un poco menos inspirados, como Demon, Hitman, Unknown Soldier o la penosa de The Darkness, una serie de Top Cow que en propuesta y calidad estaba años luz de lo mejor que podía dar Ennis. Igual siempre lo recordaremos por el talento de demostró en Hellblazer y Preacher. Fuck Communism!!! (M.F.C.)

ALEX ROSS:
EL DIBUJANTE
DE LA DÉCADA

Muchos creen que Nelson Alexander Ross saltó a la fama en el '94 cuando hizo la íntima e impactante Marvels, junto al guionista Kurt Busiek. O cuando repitió dupla con este escritor para diseñar los personajes y las portadas de la mítica Astro City. Pero la historia -nacida en su cabeza- que realmente lo catapulta al Olimpo del cómic, es Kingdom Come, esa historia de un futuro oscuro del Universo DC, donde los guiones de Mark Waid son la excusa para avejentar personajes o presentar una nueva y original generación de superhéroes.

Aunque supo jugar con el "fuera de foco", su estilo no es "fotográfico", sino que tiene su influencia en el realismo heroico, movimiento vanguardista que nace en Rusia y se extiende a casi toda la propaganda de la Segunda Guerra Mundial. Ahí todo es excitante, bello, superior a la vida misma, características que Ross traslada a sus páginas y portadas.

Durante esta década no para de deslumbrar con proyectos geniales, aunque su detallismo limita su producción. El concepto de Kingdom Come tiene mucho potencial, y en 1997 Wizard le pide a Ross que haga algo parecido con Marvel. De ese chiste surge Earth X, que lo tiene como co-guionista, diseñador de personajes y portadista. En los últimos años de la década se centra en héroes puntuales, como Uncle Sam (para Vertigo, junto a Steve Darnall), y hace dupla con Bruce Timm para las mega-ediciones aniversario de Superman y Batman.

Ross llega al nuevo milenio manteniendo alto el nivel de sus trabajos. Encima logra dar el salto a otros medios, y se involucra en los Oscars, Spider-Man 2, El Protegido... pero eso, mis amigos, es otra década, y otra historia. (M.C.) ☑

La historia

A diferencia de otros países de Latinoamérica, la historieta en Paraguay tiene un desarrollo tardío (no así la caricatura y el humor gráfico, que cuentan con algunos exponentes a principios del siglo XX). Tendríamos que esperar hasta la década del '60, cuando en las páginas de la revista *Ñande* aparece "Ivo, el piloto audaz", primera historieta de corte humorístico-aventurero con todas las características del medio, firmada por Tata. Acompañan esta publicación algunos primerizos trabajos de Fiorello Botti y Gugliota.

La década del '70 no es mucho mejor en ese sentido, pero comienzan a vislumbrarse algunos de los nombres importantes de las viñetas paraguayas. Aparece la revista de humor e historieta satírica *Je Je Grap* en la que colaboran, entre otros, César Hermosilla –quien luego fuera jefe de redacción de la argentina *Superhumo®*- y Nico Espinosa. Éste último dibuja para el diario *Hoy* las tiras "Pililito y Pankyra", con guiones de Rodolfo Víctor Santacruz (Rovisa), y "El último Morotoko", escrita por Helio Vera. En 1978, en el periódico *Última Hora* se publica "Avaré", de Carlos Argüello, primera historieta protagonizada por un personaje de la mitología guaraní (un niño náufrago criado por un hechicero indígena, que luego se convierte en sacerdote-guerrero).

Habría que esperar hasta 1981 para encontrarnos con la primera revista de historietas local: *Quimera*, editada por Arguello, Roberto Goiriz y Juan Moreno. Aquí se publican más aventuras de "Avaré", junto a la costumbrista "Lino Meza", de Moreno; la historia de SF espacial "Galaktos", de Goiriz, y la sátria "Purni de las Llagash", con guión de Andrés Colmán Gutiérrez y dibujos de Argüello. A pesar de la buena aceptación del público, *Quimera* no pasa del tercer número.

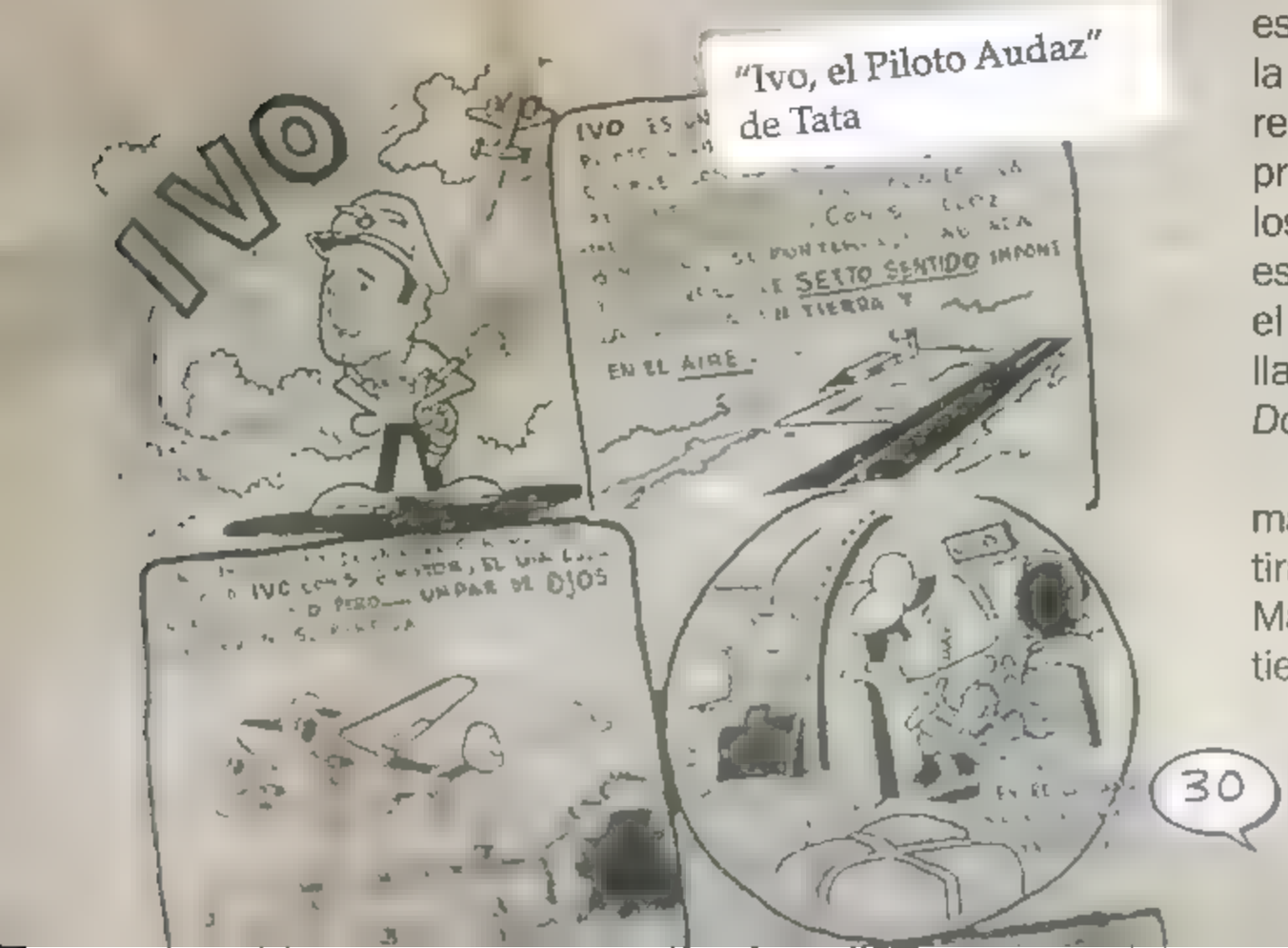
La dictadura del general Alfredo Stroessner, implantada desde 1957, no era precisamente una gran ayuda para el desarrollo de un proyecto cultural con objetivos críticos (entre otras tragedias, había una fuerte persecución hacia los opositores, bajo la bandera del anticomunismo). Así y todo, en las postrimerías del régimen stroesnerista aparece *El Raudal*, una publicación underground que alberga a historietistas, humoristas y periodistas que no encontraban lugar en otros medios. Aquí surgen personajes como el antihéroe "Eyulunex", de Goiriz; el rockero "Onírico Martínez", de Moreno, y el astronauta "El Solitario", de Nico Espinosa.

Quimera #1

Durante los '80 hay también un creciente desarrollo de la historieta en los diarios. *Última Hora* publica "Cacho Medina, periodista", tira de aventuras con guión de Colmán Gutiérrez y dibujos de Mario Gatti, y en las páginas del suplemento Correo Semanal aparece "Jopo", historieta de Goiriz que también publicaba en *El Raudal*. Por otra parte, *Noticias* edita un apartado de historieta en el que, entre el material extranjero, aparece la costumbrista "Crónica urbana", de Moreno. Finalmente, *Hoy* también inaugura un suplemento de viñetas con la reaparición de "Avaré", ahora con Colmán Gutiérrez escribiendo los dibujos de Argüello. Todos estos proyectos finalizan a principios de los '90.

Sin embargo, por esa época se reactivan algunas iniciativas independientes. Argüello lleva adelante varias revistas de efímera duración como una nueva etapa de *Quimera*, *Avaré 2000* y *Búnker*. Aquí se publican las primeras historietas en lengua guaraní –con textos del escritor Mario Halley Mora-. Por su parte, Goiriz dirige la Colección Cómic de la editorial El Lector, en la que se reeditan varios números de *El Raudal* (con mejoras en la presentación); la serie de álbumes "Al Descubierto", sobre los 500 años de la llegada de Colón a América; una obra especial sobre las elecciones presidenciales (efectuadas el 1 de mayo de 1989, luego de 34 años de dictadura) llamada "El voto o la vida"; y las historietas *Visión parcial* y *Doble o nada*, a cargo de Goiriz y Moreno.

En 1998 la historieta vuelve a los diarios. Primero de la mano de *Última Hora*, que inaugura una contratapa solo con tiras de autores paraguayos. Durante un año se publican "Ña Ma'era", de Nico; "Manzanita", de Mario Casartelli; "De un tiempo a esta parte", de Moneco López (guión) y Casartelli (dibujo), y "El viajero", escrita por Colmán Gutiérrez y dibujada por Enzo Pertile. A fines de ese año, Goiriz



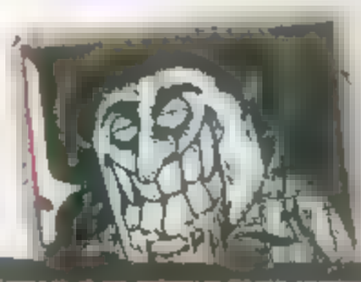
"Ivo, el Piloto Audaz" de Tata

Con una historia plagada de idas y vueltas, y de proyectos bancados a puro pulmón, pero con un referente de una talla descomunal como Robin Wood, la historieta en este país al norte de la Argentina sigue luchando por ganarse un lugar dentro de su difícil panorama socio-económico. Acompáñennos en este viaje a la cuna de la hermosa lengua guaraní para descubrir junto a nosotros

AÉREA

LA HISTORIETA EN Paraguay

por Javier Hildebrandt



dirige la revista para chicos *Arami*, editada por el diario *Abc Color*, con algunas historietas infantiles de Moreno, Argüello y el propio Goiriz. Finalmente, en 1999 *Noticias* publica en su contratapa las tiras "Buchito", de Melki; y "Delmer y la perrada", continuación de "Ña Ma'era" nuevamente a cargo de Nico.

El Raudal #6

El fandom

La carencia de una tradición historietística en Paraguay ha hecho que el público lector sea disperso, aunque no por ello menos numeroso. Este interés por la historieta se basa sobre todo en la figura de Robin Wood, a quien sus coterráneos logran conocer gracias a las revistas de Editorial Columba. La admiración por el creador de Nippur de Lagash se hace palpable en un homenaje del año 2000, cuando Goiriz, Nico, Argüello y Colmán Gutiérrez llevan adelante el Cháke! (en guaraní "¡Cuidado!"), primer encuentro de historieta y humor gráfico de Paraguay. Luego de este evento, Wood desarrolla su primera colaboración con un dibujante paraguayo: *Isabella*, una historia realizada junto a Goiriz para la organización Transparencia Internacional, como parte de una campaña de lucha contra la corrupción.

Con cinco ediciones en su haber (la última en 2009), Cháke! ha recibido la visita de numerosos artistas internacionales y presentado exposiciones del Certamen de Comic Injuve, con los trabajos premiados en las distintas ediciones de este concurso español.

Más allá del evento, el circuito comercial de historietas es bastante chico. La difusión de las publicaciones locales se vale fundamentalmente del boca en boca. En los kioscos de revistas lo que más se ve son las viejas publicaciones de Columba, con recopilaciones de personajes de Wood. Varias librerías ofrecen material nacional, mezclado con libros de Mafalda, Astérix y Lucky Luke. Aunque existen un par de comiquerías, el grupo de lectores de historieta extranjera es más bien pequeño y se nutre a través de viajes al exterior y compras por encargo.

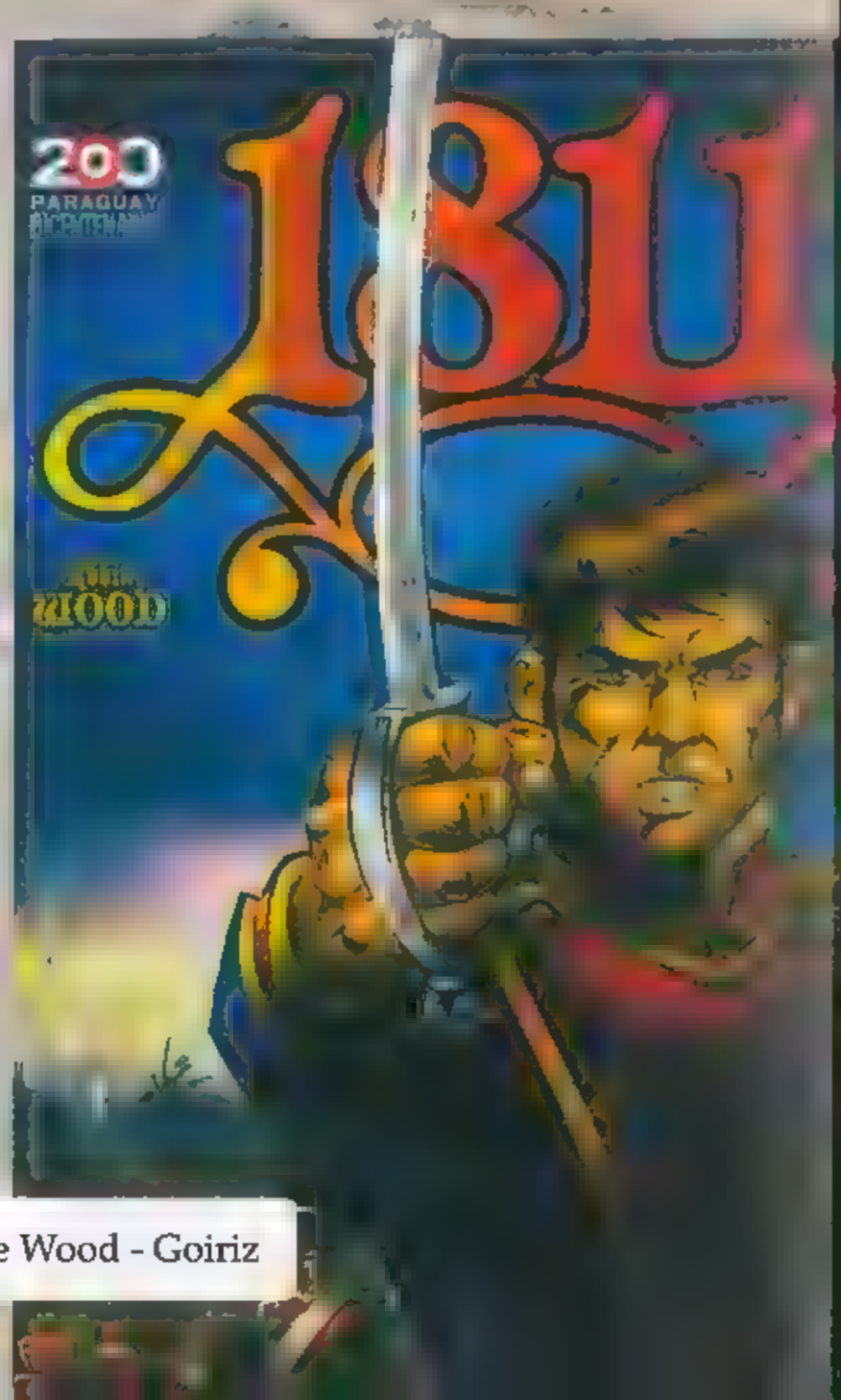
La actualidad

Aun con algunos avances, el presente de la historieta paraguaya sigue siendo difícil. Por el lado de la prensa diaria, *Última Hora* publica "Amanda", de Wood y Falugi (aparecida aquí en las revistas de Columba) y la tira "El Testigo", de Colmán Gutiérrez y Pertile; mientras que *Abc Color* hace lo propio con "Historias secretas del Paraguay", una serie de fascículos escritos por el historiador Jorge Rubiani, e ilustrados por Moreno y Goiriz.

Las buenas noticias vienen otra vez de la mano de Robin Wood. En 2003 El Lector lanza una edición paraguaya de "Anahí", una aventura de Dago que adapta la leyenda guaraní de la flor del ceibo, con guión de Wood y dibujos de Carlos Gómez. Y finalmente, en 2009 ve la luz *1811*, un álbum de Wood y Goiriz que recrea los hechos que llevaron a la independencia del Paraguay. El libro obtiene una repercusión inusitada, producto de su distribución gratuita en escuelas y de dos ediciones comerciales, a cargo de Abc Color y del sello Tinta Paraguaya.

Este último emprendimiento, comandado por Goiriz, cuenta también con un estudio de dibujantes que trabaja para el exterior. Hasta el momento las colaboraciones incluyen a Juan Moreno junto al guionista Chris Kirby, y a Goiriz y Enzo Pertile junto al escritor Skip McRobert en la serie *Bzzz Bee Café*. A esto hay que sumarle la publicación en EE.UU. de *Warrior-M*, serie creada por Wood y Goiriz para la editorial Open Book Press.

Así, con un pujante grupo de artistas que pone todo su esfuerzo y voluntad en cada viñeta, y el apoyo de un guionista de sobrados pergaminos como Robin Wood, la historieta paraguaya sigue buscando el camino para su despegue definitivo ☑



1811 de Wood - Goiriz

Gracias a Roberto Goiriz por su colaboración

LA HEROÍNA CREADA POR EL LEGENDARIO
JACQUES TARDI, QUE LLEVA CASI 35 AÑOS ENREDADA EN
BIZARRAS TRAMAS ROCAMBOLESCAS, ACABA DE LLEGAR A
LA PANTALLA GRANDE. ES UN BUEN MOMENTO PARA VOLVER
A LA GLAMOROSA PARIS DE LA BELLE EPOQUE Y HURGAR UN
POCO EN LOS CAUTIVANTES MISTERIOS DE

Adèle Blanc-Sec

Por Fabio Blanco

Las extraordinarias obsesiones de Jacques Tardi

Si Jacques Tardi fuera cualquier otro autor de historietas se podría comenzar la habitual reseña biográfica dando cuenta de su nacimiento en 1946, de sus estudios de arte en Lyon, y de su ingreso, en 1970, al plantel de la revista Pilote, en la que comenzó ilustrando guiones de Jean Giraud (Moebius) y de Pierre Christin para pasar luego a obras más personales como ***Adieu Brindavoine*** (1973) y ***La Fleur au Fusil*** (1974), ambas protagonizadas por el mismo personaje.

Al tratarse de Tardi hay que retroceder a su infancia, cuando escuchaba de boca de su abuelo anécdotas de su vida en las trincheras durante la Gran Guerra (ya saben, la guerra que iba a acabar con todas las guerras), historias terribles que pueden verse reflejadas en Así fue la Guerra de las Trincheras, donde los soldados franceses son bombardeados por sus propios jefes militares como castigo por un repliegue, o donde un parroquiano que no tiene ganas de celebrar el inicio de la guerra cantando La Marsellesa es molido a golpes por una turba de patrioteros.

Ese es el origen de su permanente desencanto, su humor negro y seguramente de su simpatía por los anarquistas que reivindicaban el pacifismo aún a riesgo de ser condenados a muerte por traición a la patria.

En relación directa con su pensamiento, están sus gustos literarios, franceses por excelencia: el folletín que comienza en el siglo XIX y en segundo lugar su directa heredera, la serie noire, llamada "polar", denominación del género que amalgama "policial" y "popular".

En Argentina, durante los años ´80 tuvimos dos ejemplos de estos géneros interpretados por Tardi, en las revistas de Editorial La Urraca. SuperHumor publicó por entregas Griffú, una historieta protagonizada por un detective privado al que lo golpeaban todo el tiempo. El guión era de Jean Patrick Manchette (1942 -1995), uno de los maestros del polar, sobre cuya obra volvería Tardi en 2005 cuando adaptó la novela ***Le Petit Bleu de la Côte Ouest.***

El Demonio de los Hielos se publicó entre el quinto y el décimo número de la revista El Péndulo y era un homenaje explícito a las novelas de Julio Verne y a las clásicas litografías de George Roux en las Ediciones Hetzel. Contaba la historia de un tal Jerome Plumier, quien buscaba a su desaparecido tío, acababa por encontrarlo a bordo del "Demonio de los Hielos" (un iceberg artificial, lleno de artilugios científicos) y se unía a él y al sabio loco Carlo Gelati en la conquista del mundo.

Otra serie emblemática de Tardi consiste en adaptaciones de las novelas de Leo Malet, protagonizadas por el detective Nestor Burma ("el hombre que noquea al misterio"). Malet, que fue parte del movimiento surrealista en los años ´30, no sólo hizo de su personaje un ex anarquista sino que además escribió quince novelas dedicadas cada una a un barrio de París. Y dibujar esas calles representa para Tardi un placer irresistible.

Los misterios de París

Adieu Brindavoine había sido un primer intento de llevar a la historieta un relato lleno de peripecias que evocara el folletín de principios del siglo XX pero el propio Tardí no quedó muy conforme con él, ya que notaba lo confuso de la trama y lo anacrónico de algunos elementos.

Por eso, cuando comienza con Las Aventuras Extraordinarias de Adèle Blanc-Sec (primero en el periódico Sud Ouest y luego en la revista Pilote) decide contraponer lo fantástico de la trama con una representación de extrema fidelidad del paisaje parisino de la Belle Époque.

En ***Adèle y la Bestia*** (1976) no llegamos a conocer el

nombre completo de la protagonista hasta casi el final de la historia. Para sacarse de encima a un enamorado circunstancial, Adèle Blanc Sec se identifica con el nombre de Edith Rabatjoie, la hija de un científico a la que ha secuestrado para asegurarse la ayuda de este en la liberación de un tal Lucien Ripol, quien ha sido condenado a la guillotina por un crimen que no cometió.

Mientras tanto, los ciudadanos de París se ven aterrorizados por un extraño monstruo que pronto identifican como un pterodáctilo. La bestia prehistórica ha nacido de un huevo alojado en el Museo de Historia Natural del Jardín des Plantes, gracias a los poderes psíquicos de un hombre residente en Lyon.

La estructura de la historia, como la de las que le seguirán, presenta a varias facciones que trabajan por su cuenta en pos de metas distintas pero relacionadas entre sí. Aquí Adèle intenta liberar a Lucien, los zoólogos amigos del hombre de Lyon quieren capturar vivo al pterodáctilo, mientras que desde el presidente de la república hasta el torpe inspector Caponi lo quieren muerto. A todo esto se suma una serie de traiciones, persecuciones, conciliábulos de conspiradores disfrazados y un torrente de explicaciones finales que le dan a este primer álbum el tono de una gran farsa. En la última página Adèle encuentra a un personaje que la acompañará en su segunda aventura.

Tardi ha confesado que se le hizo costumbre arriesgar un título y una serie de interrogantes como un desafío para desarrollar durante la redacción del álbum siguiente. Es así que en ***El Demonio de la Torre Eiffel*** (1976), se une a un tal Fiageolet para intentar recuperar un objeto robado en la primera historia (una estatua del demonio asirio Pazuzu) al tiempo que se pregunta acerca de las extrañas desapariciones sobre el Pont Neuf y los casos de peste que asolan a París. La respuesta a todas esas amenazas está bajo el famoso puente. Una secta de adoradores de Pazuzu planea "purificar a la nueva Babilonia" extendiendo la peste desde el "gran zigurat" al que hace alusión el título. En el transcurso de la lucha contra estos fanáticos, algunos enemigos de Adèle mueren y otros nuevos juran venganza. Si algo

es constante a través de toda la serie son los intentos de asesinar a la protagonista.

Hacia el final, la breve y divertida aparición de un nuevo animal prehistórico augura la trama de ***El Sabio Loco*** (1977). Porque en el tercer álbum el equipo científico del Jardin des Plantes quiere revivir la experiencia del pterodáctilo pero ahora con el cuerpo de un hombre de las cavernas. La naturaleza les da una mano, al estilo Mary Shelley, y despiertan a un pitecántropo de perfectos modales que se avergüenza de estar desnudo frente a Adèle, aprecia un buen cigarro y una copa de coñac. Sin embargo uno de estos sabios quiere convertirlo en la avanzada de un ejército que recuperará Alsacia-Lorena (eterna obsesión francesa) y se vengará de los prusianos.

Adèle reencuentra en esta a historia a Clara Bernhardt, que formaba parte de la secta de Pazuzu, y conoce al profesor Dieuleveult, quien tendrá un papel fundamental en la continuidad de la saga. Ambos (por supuesto) quieren eliminarla.

Una noche para recordar

Momias Enloquecidas (1978) marca una diferencia con los álbumes anteriores, en los que Adèle hacía trabajo mercenario o era invitada a participar de una investigación. Mientras los titulares de los periódicos hablan de unas muertes misteriosas (ahorcados y empalados envueltos en vendas y con cabeza de carnero), ella escribe a máquina una novela en la que narra sus aventuras. Su papel de autora será algo con lo que Tardi jugará más adelante.

Imposible dejar de mencionar que Adèle tiene una momia en una vitrina de su living y que después de la visita de Mouginot, un supuesto especialista en la vida después de la muerte, la momia escapa. Al hacerlo, frustra el primero de varios ataques contra ella: casi la atraviesa la aguja de un reloj en la Gare de Lyon, apenas escapa del paso de una locomotora que se estampa contra una pared en la Gare Montparnasse (Tardi basa esa escena en un bizarro accidente de la época) y luego recibe un pasaje gratis para el viaje inaugural de cierto transatlántico llamado Titanic.

En lugar de cruzar el océano, Adèle investiga las muertes misteriosas y la desaparicion de todas las momias del Louvre; se trata de sacrificios humanos en los que participa Clara Bernhardt. En busca de una pirámide que pudiera albergar a una momia, Mouginot descubre en Parc Monceau la guarida de los villanos. Allí, los tripulantes de El Demonio de los Hielos (Jerome Plumier, su tío Chapoutier y Carlo Gelati) se enfrentan a tiros con su archienemiga, Simon Pouffiot. Fueron estos piratas científicos quienes embistieron el Titanic en su iceberg artificial, con la idea de asesinar a Adèle. Pero lo que no lograron ellos lo consigue Clara Bernhardt, que clava le un cuchillo en el estómago.

El crimen de los diez millones

Adèle es una mujer independiente, que fuma y bebe y no tiene problemas en andar semidesnuda frente a sus eventuales empleados. Según Tardi, alguien así no se iba a quedar enrollando vendas durante toda la guerra. Lo más probable es que no haya querido mezclar su profunda mirada sobre el conflicto con aventuras rocambolescas y es por eso que hace que ella se pierda toda la guerra.

En las últimas páginas de ***Momias Enloquecidas*** descubrimos que Mouginot tiene a Adèle en estado criogénico (dentro de una bañera) con la intención de revivirla. Gracias a algunos secretos de la momia que la protagonista tenía en el living está a punto de lograrlo cuando es asesinado por orden de Dieuleveult. Antes de que este pueda asegurarse de la muerte de Adèle, se declara la Movilización General y los franceses deben marchar al frente.

El Secreto de la Salamandra (1981) marca el ingreso a la serie de Lucien Brindavoine. Mientras se encuentra en el frente, descubre un raro templo y una estatua que habla. En realidad se trata de la momia de Adèle que desde sus cómodas habitaciones en Egipto le instruye la manera en la que podrá revivir a su antigua anfitriona. La comunicación es interrumpida por un obús, y Lucien despierta con un brazo amputado. El doctor que ha hecho uso de la sierra se hace llamar Pochard pero es nada menos que Dieuleveult.

Tardi ya había mostrado sus experiencias en la guerra de trincheras en ***La Flor en el Fusil.*** Volver a la vida de civil es para Brindavoine volver a la intriga folletinesca. Se reencuentra con antiguos aliados y enemigos propios y de Adèle y se dedica a tomar alcohol mientras que a sus espaldas se desarrolla una conspiración: Otto Lindenberg el magnate que había aparecido en "Adieu Brindavoine" quiere el método de Mouginot para conseguir la vida eterna, además de (¿por qué no?) la dominación mundial a través del capitalismo salvaje

La historia termina cuando Brindavoine recuerda las instrucciones de la momia y rescata a Adèle el 11 de noviembre de 1918, día del armisticio.

Durante todo ese día transcurre ***El Ahogado de dos Cabezas*** (1985): ella vuelve a su casa para encontrar cuatro años de correo acumulado y una nota de su editor, que quiere hablar sobre las ilustraciones que irán en la reedición de sus novelas. Pero pronto se involucra con la preocupada troupe de un circo que cree conocer el origen secreto de la Primera Guerra Mundial. Mientras recorre la ciudad investigando un atentado que finalmente no valdrá la pena detener, ve los grandes tentáculos rojos que surgen del agua y de la tierra y se cruza con el tipo que se pregunta si con cuatro años de horrores no es suficiente. Pese a los payasos vengadores, los policías bizarros y una sutil burla a Blake y Mortimer, el tono es melancólico. Tardi no puede tomarse en joda los más de 10 millones de muertos en una guerra conducida por generales incapaces.

El laberinto sin fin

Recién en ***Todos Monstruos*** (1994) Adèle acude a la cita con su editor. Allí descubre que el nuevo ilustrador ha dibujado grandes tentáculos rojos donde era más lógico poner, por ejemplo, un pterodáctilo. Honoré Fiasco ("Fia") es buscado por su esposa, por un ex soldado que alguna vez vio los mismos tentáculos y por Dieuleveult. Este último sabe que son manifestaciones físicas de la mente del ilustrador, provocados por algún trauma de infancia. Cuando intenta trasladar esos poderes para sí mismo, el científico termina con tentáculos que surgen aleatoriamente de sus ojos y su boca. En esos momentos quienes lo rodean ven monstruos que los asustaron cuando eran chicos y cuya representación está a cargo de dibujantes invitados: Boucq, Bilal, Florence Cestac, Comès, Philippe Druillet, Garrigue, Gotlib, F'murr, Pétillon, Mézières, Fred, Nicollet, Vuillemin, Rochette, Solé, Choupôt, Kelek y los dos hijos de Tardi, Oscar y Rachel.

Cuatro años después aparece ***El Misterio de las Profundidades*** (1998) que transcurre en 1922 y en el que más gente quiere vengarse de Adèle. Por ejemplo la ex esposa de "Fia" que la acusa de haberle robado el marido y que vestida con una malla como Musidora en los seriales de Louis Feuillade, falla estrepitosamente a cada intento de asesinarla. El ilustrador de las novelas de Adèle se ha enamorado de una tal Mireille Pain-Sec que resulta ser ¡la hermana perdida de la protagonista! Después de tantos álbumes, Tardi sigue fascinado por el folletín. Sin ir más lejos, ***Le Labyrinthe Infernal*** (2007) es la primera de una historia en dos tomos que fue prepublicada en fascículos.

Cinematographe, Idole

El afiche muestra el perfil delicioso de Louise Bourgoin con un sombrero de la Belle Époque enfrentado al de un pterodáctilo. El slogan reza: "Uno de los dos va a perder las plumas". ***Les aventures extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec*** es una película escrita y dirigida por Luc Besson que se estrena en Europa el 14 de Abril de 2010. El director de ***El Quinto Elemento*** y ***León: el profesional*** adaptó los primeros cuatro libros en una historia única, convirtió acertadamente a Adèle en una intrépida periodista "capaz de viajar a Egipto y pelear con momias para alcanzar sus objetivos" dice la gacetilla. Por lo que se puede ver en los dos trailers difundidos hasta este momento, hay escenas muy divertidas (el momento en que el presidente de Francia ve el pterodáctilo) y extremadamente fieles a los dibujos de Tardi (Caponi, Dieuleveult y otros personajes son reconocibles a primera vista). Louise Bourgeon, en su primer protagónico, parece más delgada y estilizada que la Adèle de la historieta, pero seguro que después de verla desnuda, fumando un habano en la bañera, nadie se va a quejar. ☑

desde ADENTRO

hoy: Ann Nocenti

Mi historia con los comics es muy atípica. Yo caí en el mundo del comic por accidente, un día que vi un aviso en los clasificados del Village Voice. Me presenté en Marvel y me tomaron. Yo venía de un mundo distinto, era fanática del cine y de las artes plásticas. O sea que el tema de contar historias con imágenes me resultaba muy atractivo, por eso pude adaptarme fácilmente. Además, una vez que empecé a leer comics, me sorprendió la creatividad, la imaginación y la fuerza que tiene la historieta.

Caí en Marvel en un momento muy especial, en la época en la que Jim Shooter era Jefe de Coordinadores. Shooter estaba obsesionado con la calidad de la narrativa, lo cual es muy bueno para el comic. Pero tal vez se la haya ido un poco la mano, y haya encarado su método de cómo contar una buena historia de un modo un poco dictatorial, en lugar de permitir que cada autor contara las historias en su estilo personal, o individual. Me parece que, durante un tiempo, el aporte de Shooter a Marvel fue tremendamente importante, y cuando empezó a imponerse en forma desmedida por sobre los autores y los coordinadores, pasó algo lógico: nos rebelamos.

Mi rol como coordinadora de los títulos relacionados con los X-Men consistía, básicamente, en ayudarlo a Chris Claremont a contar grandes historias. Chris tiene un inmenso sentido de la epopeya y una habilidad dramática increíble para profundizar en la caracterización de cada personaje. En el Universo Marvel, las historias compartidas son muy importantes, por eso concebimos y ejecutamos historias cuyo impacto pudiera sentirse en todas las revistas. Yo siempre tuve la sensación de que los X-Men eran especiales, por eso no me sorprendí en lo más mínimo cuando empezaron a crecer en popularidad y repercusión. Ahí, mi responsabilidad fue la de crear miniseries y series relacionadas para saciar la enorme sed de los fanáticos, que esperaban ansiosos que saliera material nuevo vinculado a estos personajes.

Cuando renuncié al cargo de coordinadora, me convertí en guionista freelance. Tanto en este rol como en todo lo que hice después, pude aprovechar un montón de las herramientas que adquirí en esos primeros años de trabajo en el mundo del comic. Desarrollé un ojo para contar con imágenes y una comprensión del motor narrativo que me permitió escribir crónicas periodísticas apasionantes, o guiones para películas en las que la historia está contada desde lo visual. Ahora que trabajo enseñando Cine en Haití, le enseño a mis alumnos a contar las historias desde lo visual. El trabajo que estamos haciendo en Haití puede verse en www.cineinstitute.com. Estoy en Haití desde Enero, ayudando a los alumnos a hacer cobertura periodística, documentales y cortometrajes de ficción.

Y a la historieta vuelvo, de vez en cuando. Primero me alejé porque estaba muy ocupada con otras cosas, después me dejaron de llamar para ofrecerme trabajos en las editoriales de comics, y así pasó un tiempo bastante largo. Pero yo extrañaba escribir comics, me moría de ganas de volver a escribir comics. Hace poquito escribí una historia corta para la Daredevil 500, y eso dio pie a una historia corta de Typhoid en Girl Comics. Ahora estoy trabajando en un arco de seis números de Spider-Man para Steven Wacker. Los coordinadores de Marvel me mandaron las historias actuales para que me ponga al día con Spider-Man, y la verdad es que me impresionó muchísimo el nivel de las historias, que no sólo son excelentes, sino que encajan perfectamente en la continuidad. Ahora la clave es esa: contar una gran historia que además encaje en la continuidad, todo un desafío que me resultó estimulante, divertido y gratificante. Ese aspecto de los comics, el de la colaboración con otros autores, probablemente sea el que a mí más me gusta.

UN LUGAR... UNA PASIÓN...

SW toys
COLECCIONABLES

Veni a visitarnos en
SARMIENTO 1562 PB 1º - CAPITAL FEDERAL
TEL - 011 4373 4100
MSN/ E-mail - INFO@SWTOYS.COM.AR
WWW.SWTOYS.COM.AR

STAR WARS - SIDESHOW - HOT TOYS - MEDICOM - MARVEL LEGENDS - NECA
MARVEL UNIVERSE - DC DIRECT - DC UNIVERSE - MEZCO - MCFARLANE

LEGION
COMICS & TOYS

SAN JUAN 798 - TUCUMÁN - TE:0381-4224548
WWW.LEGIONCOMICS.COM.AR

DC COMICS - MARVEL - NORMA - IVREA
FIGURAS DE ACCIÓN, REMERAS, MOCHILAS, MORRALES, POSTERS, DVD'S, TAZAS, MODELISMO, MAQUETAS
ENVÍOS AL INTERIOR DE LA PROVINCIA Y A TODO EL PAIS

機動戦士

ガンダム

MOBILE SUIT GUNDAM

Por Andrea Vega

El origen de una leyenda

Mobile Suit Gundam llegó a la TV japonesa el 7 de abril de 1979. A primera vista parecía otra serie de Súper Robots, de esas que abundaban hacia fines de los '70 y cuyo estilo había sido definido por las creaciones de Go Nagai. De acuerdo a la fórmula establecida, un adolescente tomaba el control de una poderosa máquina de guerra humanoide (generalmente diseñada por su padre o un tío) y la usaba para salvar al mundo del enemigo de turno. Colores chillones, poses extravagantes y espectaculares ataques eran marcas registradas del género, y su éxito se medía en base a la cantidad de juguetes vendidos en vez de los méritos artísticos.

Yoshiyuki Tomino, director y creador de la serie, ya era por entonces un veterano del anime, y había participado en varias series de Súper Robots. Sus anteriores incursiones en el género se caracterizaban por su dramatismo y la crudeza de sus líneas argumentales, pero aún así, Gundam era algo totalmente nuevo. Basándose en la ciencia espacial del mundo real, y en la ciencia ficción literaria como Starship Troopers, Tomino presentaba un mundo futurista de colonias espaciales y avanzada tecnología, en el cual los humanos peleaban entre sí por razones políticas e ideológicas, en vez de luchar contra caricaturescos invasores espaciales. En lugar de héroes intrépidos y cobardes villanos, había personajes complejos que lidiaban con conflictos morales y problemas personales mientras trataban de sobrevivir al caos de la guerra. Y en lugar de episodios autoconclusivos, había un arco argumental que se desarrollaba a lo largo de la serie.

Gundam revolucionó la historia del anime al iniciar

un nuevo subgénero: el Robot Realista. La serie introducía el concepto de que el robot no era en sí mismo una encarnación del bien o el mal, sino una mera herramienta para lograr un objetivo que, según el punto de vista del piloto, era correcto. Tampoco era indestructible, sino que, como cualquier máquina, estaba expuesto al daño externo, falta de energía, corrosión, etc. La serie también inició lo que podría definirse como la militarización del género: el robot era armamento militar y, por lo tanto, producido en masa; y los pilotos formaban parte de un ejército, iban a academias militares, estaban organizados en escuadrones, tenían rangos y podían ser ascendidos. Así, la superioridad numérica y la estrategia se volvían más importantes que el tamaño del mecha.

Si consideramos lo ambicioso del planteo, no resulta extraño que al comienzo la audiencia no lo acompañara. Se habían planeado 52 episodios pero, debido a los bajos ratings y las pocas ventas de la línea de juguetes, el número fue reducido a 39. Sin embargo, los productores lograron acordar un mes más de transmisión. El último episodio, el número 43, se emitió el 26 de enero de 1980, tras lo cual la serie fue cancelada. Para sorpresa de todos, los ratings –y las ventas de una nueva línea de modelos a escala- se dispararon durante las retransmisiones, y un año después de su estreno, la fiebre Gundam se establecía en Japón.

Entre 1981 y 1982 se estrenaban en cines las tres películas recopilatorias de Mobile Suit Gundam. Cada una está compuesta básicamente por animación usada en la serie, aunque la tercera contiene gran cantidad de animación inédita. Tomino también convertiría a su creación en una serie de 3 novelas que, lejos de adaptar fielmente el animé, presentan un universo reimaginado, con una visión más cruda, una historia más oscura, caracterizaciones más ricas y un final impactante. Publicadas originalmente por Asahi Sonorama, el primer volúmen apareció en 1979 –alrededor de dos meses antes del final de la serie- y el último en 1981, en simultáneo con el estreno de la primera película recopilatoria. La reedición de 1987 estuvo a cargo de Kadokawa Shoten.

Durante los años siguientes, Tomino regresaría a la saga en varias ocasiones, con Z Gundam, Gundam ZZ, Gundam Victory, Gundam F-91, Char's Counterattack, Turn A-Gundam y, más recientemente, Ring of Gundam. Hacia fines de los 80, Sunrise comenzó a invitar a otros creadores para hacer su contribución a la saga, muchos de ellos con historias ambientadas en universos paralelos. Además de las animaciones, Gundam ha generado una larga lista de libros, mangas, CDs, juguetes, videojuegos, y hasta parques temáticos.

LA CONTINUIDAD PRINCIPAL: UNIVERSAL CENTURY

La serie original y sus secuelas están ubicadas en una era conocida como Universal Century. Este calendario es introducido al comienzo del programa de colonización espacial implementado por la Federación Terrestre, organismo que además se encargará de regular las colonias. La emigración de la humanidad comienza debido a la contaminación, sobrepoblación y escasez de alimentos en la Tierra. En esta línea temporal se presenta el concepto del Newtype, la siguiente fase evolutiva del ser humano que surge como resultado de la adaptación a la vida en el espacio.

Esta continuidad agrupa a las mejores entregas de la saga, las que explican la devoción casi religiosa de los fans y justifican la permanencia de la franquicia a lo largo de los últimos 30 años. Por otro lado, para poder entenderlas es necesario un conocimiento general de este universo –en especial de la primera serie-, lo cual las hace prácticamente inaccesibles para el espectador casual. Todas las series y películas dirigidas por Tomino (excepto Turn-A Gundam) se ubican en esta continuidad.

El listado que figura a continuación está ordenado según el lugar que ocupa cada producción dentro de la cronología de Universal Century. No incluye películas recopilatorias ni material no oficial.

Mobile Suit Gundam MS IGLOO: The Hidden One Year War (2004). 3 OVAs; Apocalypse 0079 (2006). 3 OVAs; Mobile Suit Gundam MS IGLOO 2: Gravity Of The Battlefront (2008-2009). 3 OVAs.

La historia se ubica en enero de U.C. 0079, 9 meses antes del comienzo de la Guerra de Un Año, y trata acerca de Oliver May, un ingeniero Zeon asignado a la Unidad de Evaluación Técnica 603, a cargo de probar nueva tecnología militar. Los primeros 3 episodios se exhibían originalmente en el Museo Bandai en Japón. Gracias a su éxito, se decidió comercializarlos y producir la secuela.

Mobile Suit Gundam (1979-1980).
Serie de TV, 43 episodios.

U.C. 0079. Debido a las prácticas opresivas de la Federación, la colonia más lejana a la Tierra forma un gobierno disidente llamado el Principado de Zeon, dando inicio a la Guerra de Un Año. Por azar un joven de 15 años llamado Amuro Ray llega a pilotear una nueva máquina de guerra producida por la Federación llamada Gundam, la cual demuestra ser superior a los MS Zakus fabricados por Zeon. A partir de este momento se librarán diversas batallas entre ambos bandos, hasta llegar a un último duelo entre Amuro y el más grande as de la guerra, un comandante Zeon llamado Char Aznable.

Mobile Suit Gundam: The 08th MS Team (1996-1999). 12 OVAs.

U.C. 0079. Mientras la Guerra de Un Año se pelea en el espacio exterior, miles de pequeñas batallas ocurren en otros lugares. Amada Shiro es un joven oficial nacido en el espacio, asignado para comandar el 8° equipo Mobile Suit en el sudeste de Asia. El grupo pronto se ve envuelto en feroces batallas contra las fuerzas Zeon, y descubre una base secreta que oculta un arma que podría acabar con las fuerzas terrestres. Es la entrega más "light", con buenas dosis de humor y aventuras en vez de intenso dramatismo, y un grupo de inadaptados en lugar de legendarios pilotos.

Mobile Suit Gundam 0080: War in the Pocket (1989). 6 OVAs.

Hacia el final de la guerra, un grupo de soldados Zeon invade una colonia supuestamente neutral que alberga en secreto un nuevo prototipo de Gundam. Luego de un fallido intento por destruir el mecha, el único sobreviviente del grupo, Bernie Wiseman, idea un plan secreto para atacar el prototipo una vez más. Mientras tanto, se hace amigo de un chico de 10 años llamado Izuruha Alfred, quien ingenuamente se ofrece a ayudar al soldado. Se trata de un sombrío drama acerca de cómo la guerra afecta a la gente, y es probablemente la única entrega que verdaderamente cuestiona la guerra sin glorificarla.

Mobile Suit Gundam 0083: Stardust Memory (1991-1992). 13 OVAs.

Tres años después de finalizada la guerra, todavía existen sobrevivientes de la rebelión. Entre ellos se encuentra Anavel Gato, un hábil piloto Zeon que se infiltra en una base de la Federación y secuestra un prototipo de Gundam, para iniciar un plan de venganza contra la Federación conocido como Operación Stardust. Un novato llamado Kou Uraki intentará detenerlo. Animada como los dioses, con una rica historia para sustentarla, diseños espléndidos, y un gran trabajo de dirección, es una verdadera joyita y un magnífico aporte a la saga.

Mobile Suit Z Gundam (1985-1986). Serie de TV, 50 episodios.

U.C. 0087. La Federación le ha encargado el monitoreo de las colonias a una división militar especial, los Titanes, con el fin de prevenir posibles insurrecciones. Esta división recurre a cualquier medio para asegurar la obediencia, sea propaganda, censura o genocidio.

Entonces, un grupo de rebeldes se preparará para combatir la tiranía de los Titanes. La serie usa una estructura argumental similar a la primera, pero la historia está finamente moldeada por las manos de la experiencia y la madurez, con un guión sólido reforzado por un dinámico reparto. Simplemente gloriosa.

Mobile Suit Gundam ZZ (1986-1987).
Serie de TV, 47 episodios.

U.C. 0088. Luego del colapso de los Titanes, Haman Karn –ex-integrante del grupo- vuelve a la política al mando de los Neo-Zeon. La responsabilidad de enfrentar esta nueva amenaza recaerá sobre el joven Judau Ashta y su grupo. Muy lejos del nivel de su predecesora, la serie recién comienza a levantar a mitad de camino, pero a esa altura hay daños difíciles de reparar.

Mobile Suit Gundam: Char's Counterattack (1988). Película, 124 min.

U.C. 0093. Char Aznable (a quien todos creían muerto) regresa al mando de un nuevo ejército para llevar a cabo un maníaco plan de estrellar un asteroide contra la Tierra. Esto conducirá eventualmente a la gran batalla final entre Char y Amuro Ray. Una gran combinación de personajes emblemáticos, espectaculares diseños, drama y acción la convierten en un verdadero clásico y le dan un magnífico cierre a la historia iniciada en la serie original. Imprescindible.

Gundam Unicorn (Lanzamiento Marzo 2010).

Adaptación de una serie de novelas escritas por Harutoshi Fukui. Ubicada en U.C.0096, la Fundación Vist –que, según los rumores, manipula a la Federación- intenta darle acceso a un valioso secreto a un grupo remanente de Zeon. Esto implica la apertura de la Caja de Laplace, la cual tiene relación con el origen de esta línea temporal y de la Federación.

Mobile Suit Gundam F91 (1991). Película, 115 min.

U.C. 0123. La Federación ha comenzado a construir nuevas colonias para albergar a la creciente población. Pero una nueva fuerza, Crossbone Vanguard, planea apoderarse de las colonias. Al ver a su hogar convertido en un campo de batalla, un grupo de jóvenes civiles luchan por escapar del conflicto. Uno de ellos, Seabook Arno, se convierte en el piloto de un nuevo Gundam, el F-91. El ritmo es demasiado rápido por tener que contar en apenas dos horas una historia concebida originalmente para 52 episodios. No es una mala película, pero no logra todos sus objetivos.

Mobile Suit Victory Gundam (1993-1994). Serie de TV, 51 episodios.

U.C. 0153. Un grupo de colonias se proclama como el Imperio Zanscare y comienza una nueva guerra de conquista. Con la Federación debilitada, un grupo de civiles conocidos como la Liga Militar se enfrentará contra esta nueva amenaza. Un joven llamado Uso Evin será el piloto del Victory Gundam, símbolo de la resistencia.

Otra de las grandes entregas de la saga, pero también la más oscura, con un final emocional y dramático.

G-Saviour (2000) Película con actores, 93 min.

Muchos fans la odian, pero está en la continuidad oficial. La historia está ubicada en U.C.0223, luego del colapso de la Federación, y narra el enfrentamiento entre dos grupos de colonias debido a la escasez de alimentos.

Ring of Gundam (2009). Especial de 5 minutos.

Esta animación creada para conmemorar el 30° aniversario de la franquicia, tiene lugar mucho después de los eventos de la primera serie. Un anillo de 600 km de diámetro se encuentra flotando alrededor de la órbita de la luna. Un miembro de la Federación Terrestre de nombre Eiji se obsesiona con algo llamado Beauty Memory, un objeto que se dice contiene todos los recuerdos de la humanidad.

Universos paralelos

Durante la década del '90, los creadores invitados por Sunrise comenzaron a introducir universos alternos, con sus propios personajes, historias, tecnologías, y sistemas de calendario. Cada uno de estos universos es autocontenido, sin ninguna relación con la línea temporal original, y comparten únicamente la temática bélica y la presencia de los Gundam. Dicho sea de paso, algunas de estas series son realmente temibles y no le hacen justicia al buen nombre de Gundam.

Mobile Fighter G Gundam (1994). Serie de TV, 49 episodios.

En el torneo marcial conocido como Gundam Fight, cada colonia es representada por un Gundam, que luchará contra otros en la superficie terrestre. Así, la nación vencedora ganará el derecho de gobernar sobre las otras durante los próximos cuatro años. La historia se centra en Domon Kasshu, representante de Neo-Japón. La serie está ubicada en el año 60 del calendario Future Century.

Gundam Wing (1995). Serie de TV, 49 episodios; Gundam Wing: Endless Waltz (1996). 3 OVAs.

Las colonias espaciales son oprimidas por la Alianza Terrestre, que usa a los Mobile Suit para controlar a la población. Luego del asesinato de un conocido pacifista, comienza la guerra entre las colonias y la Alianza. En un intento por cambiar el curso del conflicto, las colonias envían a la Tierra a cinco adolescentes armados con avanzados Gundam. Esta historia se ubica en el año 195 del calendario After Colony.

Gundam X (1996). Serie de TV, 39 episodios.

Los sobrevivientes de la 7° Guerra Espacial entre las Naciones Unidas de la Tierra y las colonias espaciales todavía tratan de recuperarse de aquella catástrofe. Varios años después, ambos bandos se preparan para reiniciar el conflicto, y planean usar a los Newtypes en beneficio propio. Garrod Ran descubre un viejo mobile suit de las Naciones Unidas, el Gundam X, y lo usará en la lucha por evitar que se repitan los errores del pasado. La historia toma lugar en el año 15 de la era After War.

Turn A Gundam (1999-2000). Serie de TV, 50 episodios.

La gente en la Tierra ha olvidado las guerras del pasado y regresado a su existencia pre-industrial. Pero existe un grupo de colonos en la Luna que ha conservado su avanzada tecnología, y que ahora planea apoderarse del planeta. Cuando el conflicto se desencadena, Loran Cehack, piloto del legendario Turn A Gundam, tratará de acercar a estas dos ramas de la humanidad. La serie transcurre en el año Seireki 2345 o Correct Century 2345. Existe controversia entre los fans con respecto a esta ubicación temporal; para muchos se trata de un universo paralelo, pero para otros ocurre miles de años en el futuro de la línea temporal del Universal Century.

Gundam Seed (2002). Serie de TV, 50 episodios; Gundam Seed Destiny (2004). Serie de TV, 50 episodios.

La ingeniería genética ha creado una nueva especie de superhumanos llamados Coordinadores, lo que ha dado lugar a nuevos prejuicios que han dividido a la humanidad. Una guerra se cierne entre Coordinadores y los humanos comunes, los Naturales. La Alianza Terrestre –dominada por los Naturales- ha desarrollado sus propios Gundam en un intento por equiparar la tecnología de los Coordinadores. Un Coordinador llamado Kira Yamato se convierte en piloto de un prototipo de Gundam perteneciente a la Alianza, y se ve forzado a pelear contra su propia gente. La historia comienza en el año 71 de la Cosmic Era.

GUNDAM 00 (2007-2009). Serie de TV, 50 episodios.

La Tierra ha agotado todas sus fuentes de energía, y ahora depende de paneles solares en órbita con el planeta. Cada panel está controlado por una organización internacional diferente. Sin embargo, no todos los países pueden disfrutar de los beneficios de este sistema, lo cual provoca resentimiento y eventualmente, la guerra. Una misteriosa organización conocida como Celestial Being aparece, con el propósito de acabar con la guerra recurriendo a los Gundam. Ésta es la única historia ubicada en nuestra era, en el año 2307 D.C.

No existe serie de las últimas décadas que no le deba algo a la creación de Tomino, y por eso Gundam ocupa un sitio de privilegio en la historia del animé. Y mientras seguimos disfrutando de las atrapantes historias y personajes emblemáticos que esta saga nos ha legado, sabemos que el próximo gran evento Gundam todavía está por venir. ☑

eternia

COMIC - ANIME - CINE - ROCK

Av. Meeks 172 (B1832DED)
Lomas de Zamora - 4292-8103

| Manga | Historietas | Cartas | Literatura Fantástica y Heroica | Arte |

CROSSOVER

comics store

Av. Gral. Paz 174 - Local 5 - Galería Rex - Córdoba
Tel. 0351- 4223500 - www.crossover-comics.com.ar

TIENE FAMA DE ERMITAÑO, DE TIPO REACIO NO SOLO A DAR NOTAS, SINO A CUALQUIER CLASE DE CONTACTO CON OTROS SERES HUMANOS. PERO CON PACIENCIA Y CONSTANCIA, LLEGAMOS A ENTREVISTAR A ESTE MONSTRUO DEL DIBUJO QUE TIENE 32 AÑOS Y HACE 18 QUE NOS DESLUMBRA CON SU TALENTO. GROSSO DE SUS PRIMEROS PALOTES EN LA URRACA HASTA SU PRESENTE ESTELAR EN DC, ESTE ES

AMAURO CASCEDO

POR ANDRÉS ACCORSI Y FEDE VELASCO

Cuando vos eras pendejito, tu papá tenía una editorial que publicaba la Fierro y un montón de otras cosas copadas, y uno tiene la fantasía de que pasaste una infancia alucinante, siempre rodeado de revistas, de libros, de dibujantes... ¿Fue así en la realidad?

Sí, era ir a la editorial, abrirle la planera a mi papá y sacar originales de (Oscar) Chichoni, de (Ignacio) Noé... de Ariel (Olivetti), del cual yo fui muy fan en su momento, cuando salían sus primeras tapas. Y sobre todo en la casa de mi papá, donde en la biblioteca me encontraba con revistas de la Warren, Heavy Metal... yo creo que arrancó por ahí, lo mío. Y en la editorial era estar horas, ratos muy largos, examinando estos dibujos y entendiendo cómo esos tipos llegaron a hacer algo así, tan genuino, tan poderoso... Hoy, con el tema de la compu y todo eso, ya no es lo mismo. Ya no se ven originales así.

¿Cómo conociste a los autores con los que se formó el equipo inicial de Cazador?

Esto arrancó en la Humi, donde el hijo del dueño estaba un poco acomodado (risas)... Y de ahí pasé a un Oxido de Fierro, en el que mi viejo quiso publicar una ilustración que yo había hecho por diversión, porque a él le pareció copada. Y salió como portada. A las... dos semanas de que salió publicada, me llamó Ariel. Me comentó que estaba con este proyecto, junto con Jorge Lucas, que en ese momento publicaba en la revista Tres Historias, y bueno, me llamaron para acoplarme al equipo. Yo era fana de Ariel a morir, y a Lucas y a Claudio (Ramírez) no los conocía, pero pegamos una onda espectacular, desde el primer día. Se armó el equipo de una manera muy natural.

No sé si tomaste conciencia, o si te afectó en algo, el hecho de que vos, a los 16 años, tenías hordas de fans. Cualquier pibe de 16 años que leía Cazador, se enteraba de que un pibe de 16 años dibujaba Cazador y te recontra-envidiaba. Pero a la vez te tenían allá arriba, te volvían loco con el tema de los autógrafos...: ¿Cómo lo viviste vos, ibas al colegio más agrandado?

Sí, en el colegio lo notaba un poco. Y después siempre que íbamos a firmar a la Feria del Libro, o a las convenciones. Peró yo lo viví a pleno por todo lo que aprendí, por todo lo que me nutrió este equipo con el que tuve la suerte de trabajar. Ellos venían consumiendo historieta desde antes de que yo naciera y fue como una escuelita. Me hicieron conocer a un montón de dibujantes de los ´70 y cosas de las que yo había visto poco, por ahí en alguna

revista en la casa de mi papá, pero me hicieron descubrir un mundo nuevo de autores que después fueron como mis principales influencias.

Pero lo de la repercusión lo viví como si le estuviera pasando a otra persona. No me agarró mucho por ese lado. Disfrutaba haciendo Cazador con los chicos y vivía en esa burbuja. Tampoco me daba la sensación de que fuera una gran fama, me parecía que al lado de los fans que tenían otros tipos grossos, lo nuestro era menor. Nunca me subí a un caballo de nada. Era raro... Pero no viví ningún cambio abrupto, no cambió mi relación con mis amistades de aquel momento, para nada. Realmente me pasó por el costado. Siempre me aboqué a lo que más me copaba, que era dibujar, y disfruté mucho la compañía de los chicos. El resto, ni bola.

¿En qué momento te desvinculás de Cazador?

Eeehh... Cuando deja de publicarse en La Urraca, ya hacía rato que Ariel estaba publicando en DC. Y Lucas mandó unas muestras y enganchó también, en Marvel. Un poco por eso se disolvió el equipo. Después decidimos retomar con Claudio, pero faltaba la esencia, lo genuino de la revista que era el producto de este equipo. Y eso se nota bastante en los números que hicimos para Perfil, ya sin Lucas... Estuvo (Walther) Tabordá, estuvo mi hermano (Renato) que hacía color con nosotros, pero fue una experiencia para olvidar. Duró un poco más de un año, o casi dos, no me acuerdo. Pero la etapa grossa terminó cuando quebró La Urraca y se disolvió el equipo. Después lo otro fue distinto. Con Claudio nos llevamos re-bien y nos cagamos de risa, pero el producto final quedaba relamido comparado con lo anterior.

Entre la etapa grossa de Cazador y esa segunda etapa en Perfil está lo más raro que hiciste en tu vida, que fue Charly Bizarro. ¿Cómo se te ocurrió eso?

En realidad lo inventamos con Claudio. En ese momento salía Cazador Comix, aunque nunca entendí cómo se llegó a eso (risas)... Y decidimos hacer este personaje basado en Charly García, como una cosa que surgió en el momento, en un cierre, en el delirio de las cuatro de la mañana en el que no entendés nada y tenés que llenar un par de páginas... Nos sentamos con Claudio y salió eso. Y después lo presentamos como un proyecto de revista propia, para sacarlo aparte de Cazador. Y fue un fracaso rotundo. De hecho las cifras de devolución del primer número fueron superiores a la tirada! Es rarísimo, no tiene explicación.

Tuvo cifras de ventas negativas...

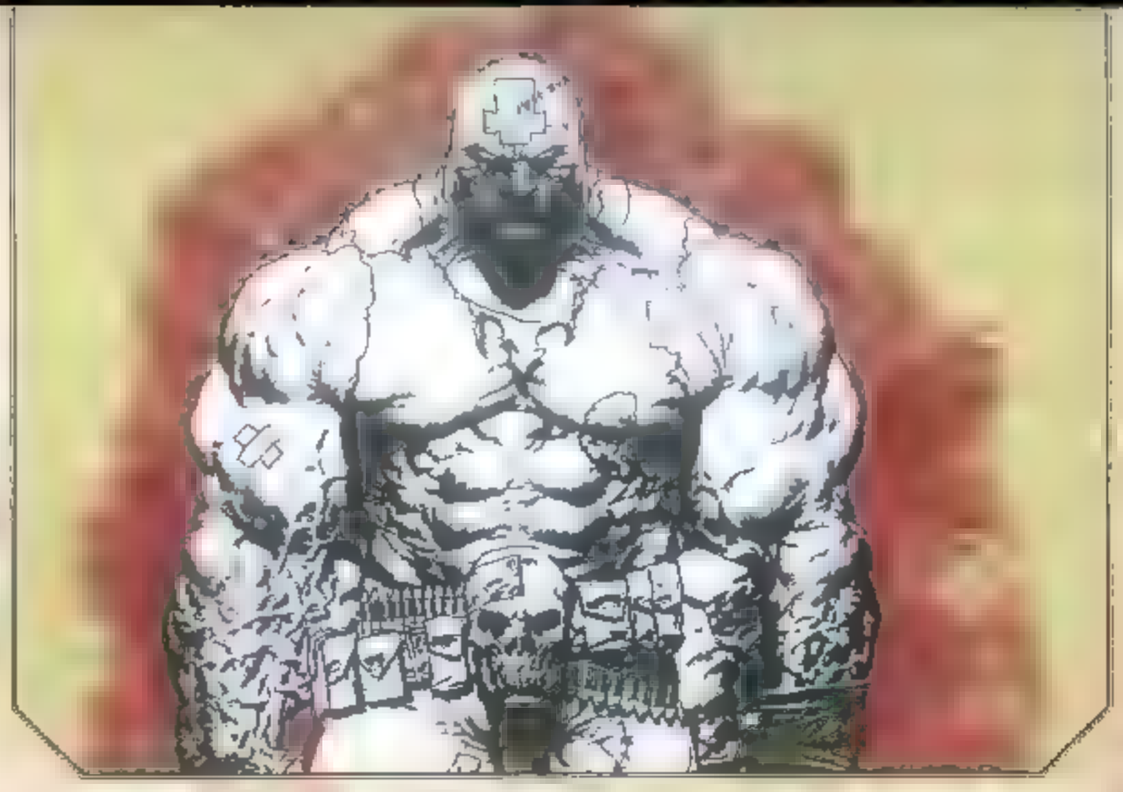
Un desastre (risas) Por ahí imprimeron ejemplares de más, para hacernos sentir mal (risas)...

¿Estaba dibujado directamente con el mouse?

No, hicimos lápiz, hay originales.

¿Por qué eligieron ese tamaño desmedido, que era como dos comics normales?

No sé, por ahí, como no se lucía el dibujo, la onda era que impactara el tamaño (risas)... Queríamos llamar la atención en el kiosco, que de hecho pasó, porque la ponían al lado de libros para pintar para los chicos... Porque no tenía un lugar lógico. Y por ahí la terminó comprando un nene de cinco años, que se encontró con una cosa escatológica, zarpada, kilombera... En realidad teníamos ganas de divertirnos y bueno, derivó en eso... Si no era Charly Bizarro, iba a ser otra revista así, zarpada.



¿Hubo un recital de Charly Bizarro en vivo, no?

Un recital con público, con gargajos y con zapatillas voladoras. Alguien sacrificó una zapatilla para herirnos a nosotros, por la bronca. Realmente nos odiaron mucho. Nos tiraron latas, ropa, pollos... De hecho hubo varios recitales. De Cazador hicimos varias fechas, incluso una vez tocamos con Los Brujos. Era ún grupo que armamos con integrantes de Cazador y yo tocaba el bajo. En el recital de Charly, Lucas Accardo era el que se disfrazaba de Charly y recibió puchos prendidos en las pelotas (risas), le tiraron un monitor que habíamos llevado tipo de escenografía... En un momento se quedó en bolas, malherido, en el piso, en posición fetal (risas)... no te digo llorando, pero inconciente. Yo tenía una peluca tipo Tina Turner y lo único que podía ver era al chabón en el piso, aparentemente desmayado, y me acerqué, lo moví un poco, y ahí recuperó el conocimiento y logró salir corriendo. Le habían tirado ese monitor en una uña y se la habían sacado. Fue un accidente importante... una bizarreada total, no sé por qué se llegó a eso. Pero bueno, son cosas de la adolescencia...

¿Qué hiciste en ese bache que va desde que Perfil cierra Cazador hasta el 2007, cuando te empezamos a ver más a menudo dibujando superhéroes?

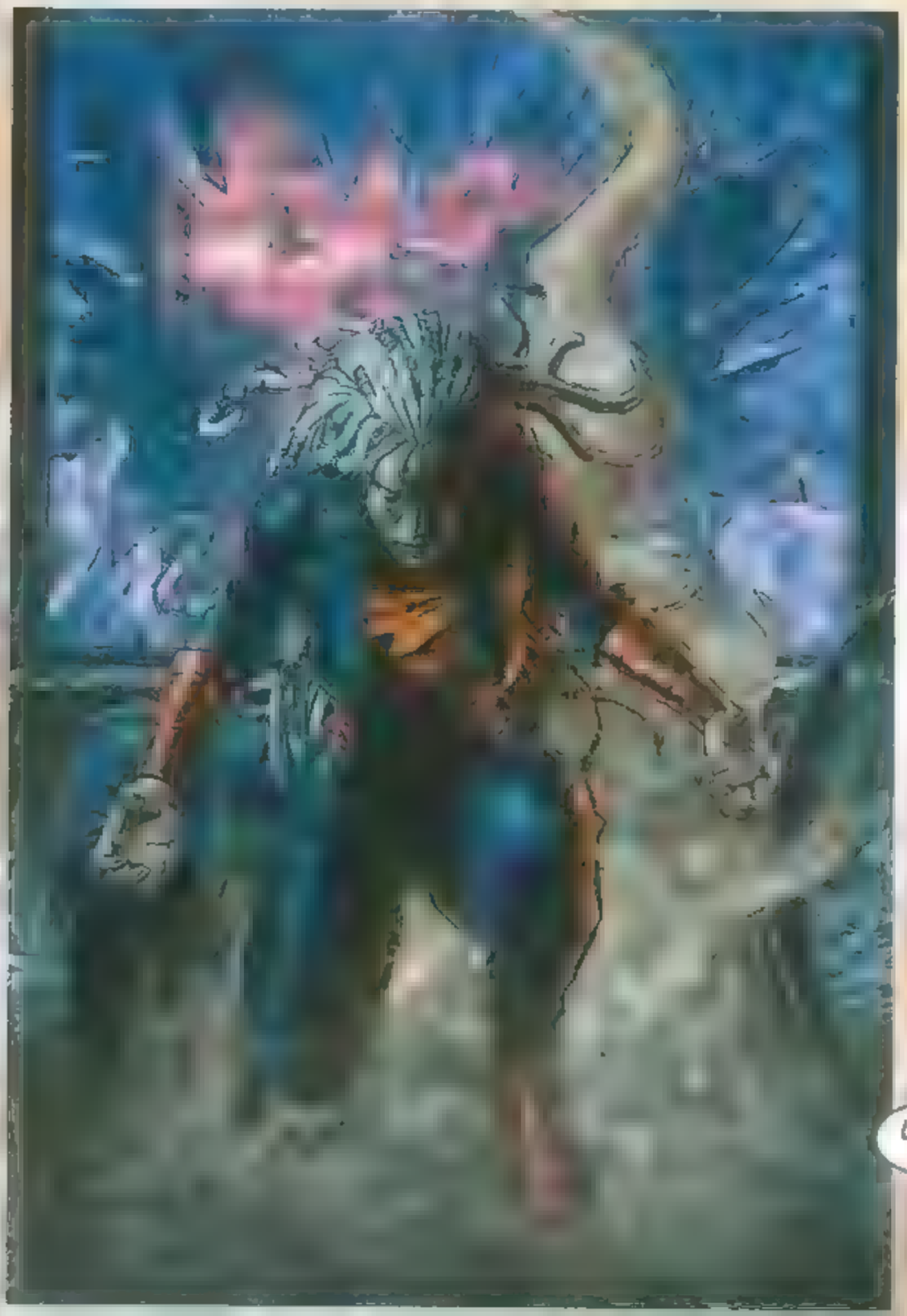
Cuando se cortó Cazador, laburé mucho para Atlántida, ilustrando enciclopedias. Estuvo bueno, exploré otros estilos, trabajé con acuarelas, con otras técnicas... No eran los motivos que a mí más me copan, pero aproveché para explorar cosas nuevas, me sirvió un montón. Después surgió lo del afiche de El Fondo del Mar, que estuvo buenísimo, aunque con mucha presión, porque de hacer dibujitos para una enciclopedia, que era un laburo mucho menor, tuve que tratar de igualar a Drew Struzan (risas) y la verdad que había que nivelar mucho para arriba. En ese momento no sé si estaba preparado. Fue una sobre-exigencia, que me sirvió mucho.

Hay que aclararle a la gente que vos nunca estudiaste Dibujo, no?

No, yo estudié en una secundaria polivalente, que era parte bachiller, parte artístico. Pero nunca pisé Bellas Artes. Lo que pasa es que me la pasé dibujando desde los tres años. Yo me sentaba a upa de mi viejo y al principio no podía entender cómo lo hacía. Yo le pedía a mi papá que me copiara a Conan, o a un muñeco de Drácula que teníamos... Y lo veía dibujar y me parecía mágico. El tipo de la nada le daba vida a algo que en el papel se veía real, que tenía volúmen... De tan chiquito no lo podés entender, pero a la larga empecé a copiarlo a él y a las historietas que tenía a mano, y empecé a sintonizar esa frecuencia tan particular, que es visualizar algo en tu mente y después proyectarlo en el papel. Eso fue tomando forma, hasta que entrás en una nueva dimensión. Pero todo muy natural. En el entorno en el que crecí, no sé si hubiera podido hacer otra cosa.

Vos te considerás más dibujante que historietista, no? ¿Qué ves en contra o a favor de dibujar historietas?

O ilustrador, incluso. Pero lo primero que me llamó la atención, lo primero que leí, fue historieta. Historietas de Creepy, de (Richard) Corben, de (Berni) Wrightson, que me encantaba... Cosas que tenía en mi casa y que me atrajeron naturalmente, por ser hijo de mi viejo. En ese momento, más que los juguetes, lo que me divertía a mí era eso.



No sé si te explicaron que Corben era para grandes... (risas)

Sí, era material muy adulto. Yo tenía seis años y estaba leyendo Den, con esos miembros y esas minas en tetas (risas). Hasta me había comprado el afiche de la peli Heavy Metal! Pero lo viví como algo natural, no era un tema tabú. En esa época se mezclaba bastante el erotismo con la violencia y después me enteré que eso era para adultos, pero hoy todos los pendejos consumen eso en los videojuegos. En su momento, era algo raro. Y es así, empezás con Den, y terminás con Charly Bizarro (risas)...

Después me enganché mucho con el cine. Además de consumir historieta desde muy chico, mirábamos mucho cine, con mi hermano y mi papá. Cuando salió la video, alquilábamos cinco películas todos los fines de semana, y las disfrutábamos los tres. Mi viejo era como un chico más. Yo vi Alien a los seis años en una cena! (risas) Me estaba metiendo un raviol en la boca y de repente a un tipo le salió un bicho de la panza... Después en la escuela se armó kilombo, la psicóloga lo llamó a mi papá (risas), porque aparecieron dibujos de mis compañeros con el bicho saliendo de la panza... y no era muy común en un chico de seis años. Me provocó un montón de pesadillas, era inquietante consumir este material siendo tan chico, pero era divertido, era muy excitante, muy inspirador. Creo que eso fue lo que más me empujó hacia el dibujo, las películas que me marcaron en aquella época. Y creo que se ve bastante en mi trabajo. En Cry for Justice hay mucho de eso, mucha influencia de (Paul) Verhoven, de (James) Cameron, de directores a los que consumí mucho desde chiquito. Y me quedó una visón del comic más cinematográfica que ligada al arte secuencial en sí mismo. Lo pienso como una película, antes que nada.

Cuando me siento a dibujar una historieta, paso a otra dimensión en la que yo desaparezco y mi función pasa a ser darles vida a estos tipos que están ahí. Sintonizo esa frecuencia y trato de que los personajes se vean reales, tan reales como me los imaginé en mi cabeza cuando leí el guión. Me siento como un chico que juega con los muñecos de He-Man. Les das vida y disfrutás la historia. En un punto me olvido de que tengo el lápiz y estoy dibujando. Simplemente, dejo correr la película y la vivo. Dibujar siempre a los mismos personajes no me aburre... por ahí me puede llegar a aburrir el guión. Si no tiene un soporte sólido, o algo que me parezca que vale la pena decir... ese puede ser el punto de quiebre en el que caigo en que esto es un trabajo y estás obligado a hacerlo...

¿Cuánto hay de cierto en la leyenda que dice que el Space Ghost de Olivetti es 75% Cascioli?

No, el que hice yo no se publicó nunca! Yo hice uno junto con Ariel, que estaba espectacular, pero nunca salió! Estoy re-orgulloso de ese proyecto, pero no salió nunca! Hicimos dos números enteros de una segunda miniserie, también con guión de Joe Kelly, en la que yo hacía el lápiz y los volúmenes, y Ariel en la computadora levantaba las curvas y le daba el color. Es lo mejor que hice hasta ahora, pero no vio la luz. Surgió un inconveniente con Ariel... prefiero no profundizar mucho en este tema... y no pudimos seguir laburando juntos. En ese momento Ariel renunció a DC, creo que se peleó con el editor por este problema que hubo... pero no sé muy bien los detalles. Ariel al toque firmó con Marvel y yo me quedé medio en bolas, pero ya estaba dado el primer paso en DC. De hecho, yo entro gracias a una mano muy importante que me dio

Ariel cuando hicimos una miniserie de Batman...! No me acuerdo el título... una medio romántica... Nada, ahí trabajé como ayudante de Ariel y entrené a full, aprendí por primera vez lo que era el medio. Yo estaba muy colgado y Ariel me re-ayudó. Volví a trabajar con personajes realistas, con movimiento, me hizo desempolvar mis revistas de Neal Adams, de (John) Buscema, volví a dibujar bien, realista, que era algo que había abandonado. Cuando salió lo de Batman yo estaba mal, lo llamé a Ariel para ver si tenía algún laburo en el que yo lo pudiera ayudar y así salió lo de Batman. Habremos trabajado juntos un año... y al toque enganchamos lo del Fantasma del Espacio, que nos agarró muy sólidos, muy cómodos en ese estilo que salía al laburar juntos.

Y tu primer laburo importante, ya firmado con tu nombre, es lo de Shazam!, no?

Sí, lo agarré a mitad de camino... Después de esto que pasó con el Fantasma del Espacio, dejé de laburar con Ariel y seguí ilustrando unas cartas para WarCraft, pero nada relacionado con la historieta. Descansé un poco, porque venía de varios años de no tomarme vacaciones, y mientras laburaba con las cartas, volví a mandar muestras a DC, a los contactos que me pasó Ariel. Por suerte se coparon al toque y me mandaron lo de Shazam! Justo (Howard) Porter se había lastimado la mano, o algo así... Capaz que fue una excusa, que no soportaba hacer una serie tan larga, andá a saber...

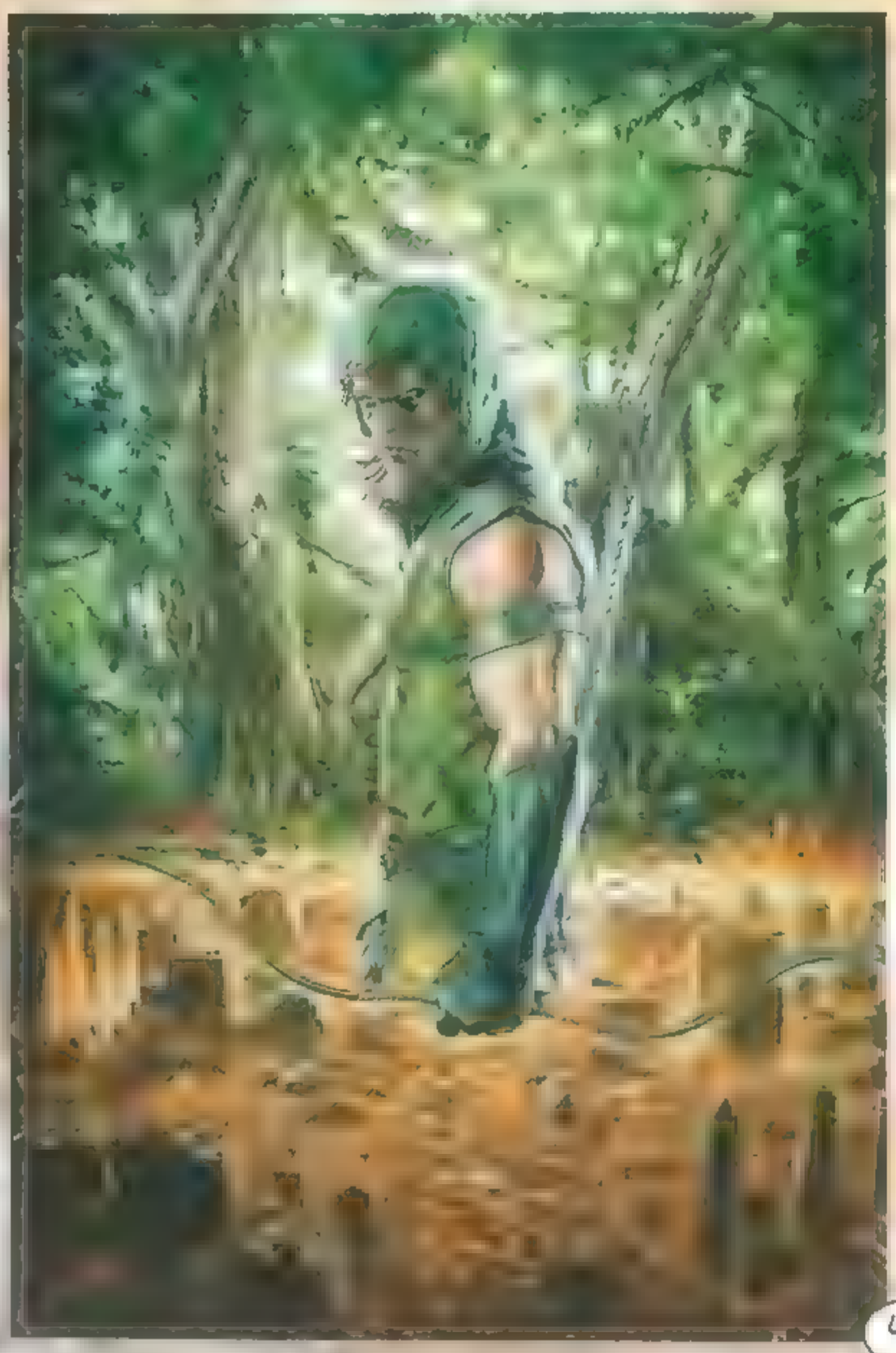
Pero bueno, mi trabajo en Shazam! fue espantoso, muy por debajo del nivel de lo que venía haciendo con Ariel. Yo creo que por el miedo de arrancar así, de hacerme cargo de una serie yo solo. El guión era entretenido, tenía un tinte mitológico, pero... hasta ahora no recuerdo haber laburado con un guión que me haya partido la cabeza. Ni siquiera cuando laburaba como ayudante... En una época también lo ayudé a Lucas! Hicimos Wolverine, Mystique... pero ninguno me mató.

¿Cómo enganchás Cry for Justice?

Primero iban a ser 90 páginas, cuatro números. Me mandaron un contrato, arrancamos lo más bien, pero el problema fue que yo estaba muy cansado. Y no me dio para rechazar este laburo cuando me lo ofrecieron. Lo agarré igual y no sé si fue del todo productivo. Por suerte salió bien, pero yo me colgaba casi sin darme cuenta y tardaba un montón por página. Llegué a tardar dos meses y medio para sacar el primer capítulo. En Shazam! tardaba un mes y medio, como mucho. Me colgué mal, estaba agotado. Lo más lógico hubiera sido no haberlo agarrado. Pero para mi sorpresa, gustó mucho el estilo y al ver que iba a tomar más tiempo

por número, en DC decidieron convertirla en una serie más importante, para después sacarla en libro y demás. Se decidió lanzarla con tres números ya entregados y ahí se retrasó varios meses, además de que en el medio la convirtieron en una serie de siete capítulos. Y yo les dije que no iba a llegar a hacer siete capítulos, pero lo quisieron hacer igual. Y bueno, en el número seis me recontra-tildé y, después de mucho tiempo de anunciarlo, no quise seguir más. Así llamaron a otros dibujantes, para que la terminaran.

Yo nunca había seguido una serie de la Liga de la Justicia. Por ahí había visto algo de los ´80, porque me gustaba algún dibujante. Pero nunca me enganchó. Y me encontré con personajes que me gustan: Captain Marvel, Hal Jordan, Green Arrow... Atom me encanta. Pero fue algo totalmente nuevo y creo que se nota en el producto final. Se nota que es un dibujante que viene de otro palo. Para muchos eso puede ser perjudicial la serie, pero yo lo hice con toda la garra que pude y disfruté haciéndolo.



No te enganchan más para una cosa así, con 300 superhéroes por capítulo...

No, si es con entrega periódica, seguro que no. Porque contar la historia, hacerme la película, eso me divierte. Los personajes también, hay varios copados. Pero tiene que ser un proyecto más corto y más adelante. Quise probar con hacer algo solo, en vez de ser ayudante, y se me dio esta posibilidad espectacular, y ya está. Me di cuenta de que es demasiado trabajo, no puedo ponerle la garra que quiero a cada página. Y el resultado final no colma mis expectativas...

Ahora me quedé en DC, pero como portadista. Estoy en Green Arrow y estoy haciendo una portada por mes. Hago originales, con cero computadora. Lo estoy disfrutando muchísimo, porque puedo concentrarme más en mi fuerte que es el dibujo, no lo secuencial a lo largo de tantas páginas.

¿Sentís ganas de hacer algo más de autor, más cercano a la onda del comic europeo, o de géneros como el terror, o la ciencia-ficción?

Sí, tengo ideas para proyectos que tengo ganas de hacer. A mí me gusta mucho Phillip K. Dick, me encanta. Y la serie de La Dimensión Desconocida. Y mezclando cosas e influencias, se me ocurrieron ideas para unas historias mías. Pero lo hice como diversión, fue como traducir a la ficción cosas que viví en su momento. Más como una catarsis... En realidad lo mío es la ilustración. Ya estoy muy metido en la ilustración, estoy haciendo ilustraciones para mí, que no sé si las publicaré o no. Eso es lo que más me gusta. Para leer, prefiero leer a tipos que lo hagan realmente bien y hacer yo lo que me corresponde, que es dibujar.

¿Idolos tuyos? ¿Dibujantes que te copen y de los que quieras hablar bien?

Ahora no sé... Me gustaba Travis Charest, que se toma demasiado tiempo, por eso lo odian los fans y los editores. Me gusta mucho Charles Burns, los clásicos como Alan Moore y Neil Gaiman... Otro que me encanta es (Carlos) Nine. Me parece un capo, es como teletransportar a un neo-clásico a la actualidad. Muy poca gente logra entender el talento, la sutileza que tiene Nine. Es un pintor clásico fuera de época, un grosso.

Ultima: En el supuesto caso que se dé el famoso proyecto del regreso de Cazador, ¿vos participás?

Es un muuuy supuesto regreso. Cada tanto hay un amague, pero no se concreta nunca. Yo creo que ya cumplió su ciclo. Por ahí puedo meter una portada, pero más que nada me prendería para estar con los chicos y divertirnos haciendo guiones. Pero ya está. Fue algo que en su momento era necesario, porque la gente esperaba que saliera algo así y ya está. Ya cumplió su etapa. ☑

¿Querés saber dónde viven los Super héroes?

- Historietas Argentinas
- Comics Europeos y Americanos
- Libros de Ilustración y Animación
- Figuras de Colección
- Juegos de Rol y Estrategia
- Posters, Merchandising

Gal. Caracol loc. 38 y 39 - San Martín 1235 Ciudad de Mendoza
Tel.: 4340310 email: saracarosella@yahoo.com.ar

llantodemudo
libros & comics

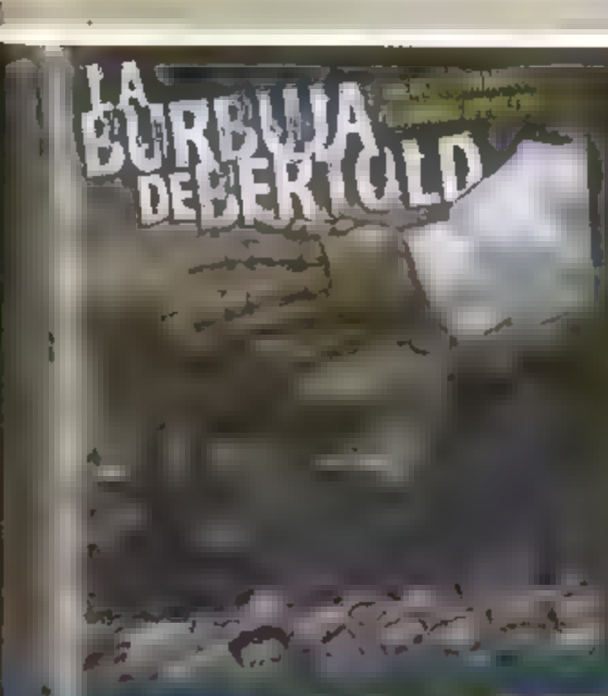
Av. Colón 355 Galería Cinerama
Local 61
c ó r d o b a

tenemos todos tus comics favoritos
hasta los que todavía no conocés...

DC-MARVEL-IMAGE-
DARK HORSE-MANGA-
HISTORIETAS NACIONALES Y
EUROPEAS
COMIC DE AUTOR

Un negocio èn donde cuando preguntes por
Kyrby, Gosciny, Moebius, Otomo, Tezuka,
Moore, Gaiman, Ellis, Oesterheld Breccia
No te van a mirar con cara rara...

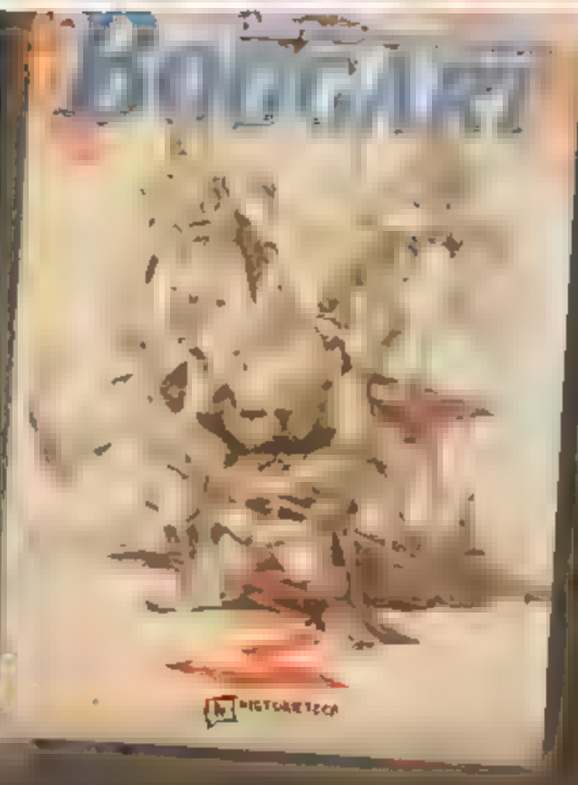
..arrocerraco@norm.ail.com.
www...arrocerraco.blogspot.com.



La Burbuja de Bertold
Diego Agrimbau - Gabriel Ippóliti

HISTORIETECA
EDITORIAL

Boggart
Carlos Trillo - Horacio Domingues



Premio Solano López
Mejor historieta nacional

Buscalos en las mejores Librerias y Comiquerios del pais

Si todavía no entraste a...

COMIQUEANDO ONLINE

...no existís!!

Historietas

Notas

Columnistas especializados

Noticias

Eventos

Concursos

y mucho más!!

¡Entrá a www.comiqueando.com.ar y registrate ya!

Comix Trip

La Historieta es un viaje de ida

PORTADA
Francisco Gimenez Pujadas

52 Authurium
Germán Moretto
Rodrigo Verdún

54 Paranoid
Ariel López V.

55 Lado - B
Mauro Mantella
Mauro Lirussi

59 El Púgil
J. J. Rovella

A LA PRECOCIDAD DE SUS DOS AÑOS, FRANCOIS GAGNON MANIPULA UN RELOJ POR PRIMERA VEZ EN SU VIDA.

A LOS CATORCE AÑOS REFORMULA LA ECUACIÓN EULER-LAGRANGE.

EL RESULTADO ES SOBERBIO.

INSEGURO DE LA ORIGINALIDAD DE SU TRABAJO, DECIDE BOTARLO JUNTO CON LA BASURA DEL LUNES.

A LOS DIECISEIS, DA FORMA A SU PRIMERA TESIS DEL TIEMPO DINÁMICO, APOYÁNDOSE EN SUS ESTUDIOS SOBRE RELOJES ATÓMICOS. TEORÍA QUE MÁS TARDE SE VE MOVIDO A DESESTIMAR, POR CARECER INCLUSO DE LOS INSTRUMENTOS MÁS BÁSICOS DE COMPROBACIÓN.

UNA MAÑANA, EN MEDIO DE SUS EXCURSIONES DIARIAS DE LOS DÍAS DOMINGO, UN FRANCOIS GAGNON DE ESCASOS VEINTE AÑOS PIERDE LA NOCIÓN DEL TIEMPO

CAUTIVADO POR LA BELLESA DE LA FLOR DE ANTHURIUM ANDREANUM

A LOS CUARENTA Y DOS AÑOS, FRANCOIS GAGNON CREE EN UNA COSA POR SOBRE TODO.

SOSTIENE QUE, ABORDADO A SU DEBIDO TIEMPO, TODO PROBLEMA TIENE SOLUCIÓN.

GAGNON ENTIENDE AL TIEMPO COMO ÚNICO OBSTÁCULO ENTRE UN PROBLEMA Y UNA SOLUCIÓN, SIN IMPORTAR EL GRADO DE DIFICULTAD QUE ÉSTE CONLLEVE.

CONSCIENTE DE QUE LA MEMORIA DEL MUNDO LE OMITE EN SUS REGISTROS, ESTE GENIO IGNORADO LLEGA HOY A LA ENCRUCIJADA DE SU EXISTENCIA.

AQUELLA HORA SUPREMA EN DONDE SE PONE A PRUEBA TODO AQUELLO EN LO QUE UN HOMBRE CREE.

¿QUÉ TAN RÁPIDO PUEDE VIAJAR LA MENTE? ¿CUÁNTOS COSAS PUEDE UNO CONCEBIR EN UN SÓLO SEGUNDO?

SÓLO BUSCA UNA PALABRA. SÓLO DEBE PRONUNCIARLA Y SERÁ LIBRE.

PERO DE PRONTO, EN EL MOMENTO DE LA ANUNCIADA REVELACIÓN, UNA CONTINGENCIA INESPERADA ENTORPECE EL TRANCE. RESTABLECIENDO EL CAUCE ORIGINAL DEL TIEMPO.

DEVOLVIÉNDOLE VIOLENTAMENTE A LA REALIDAD.

A LOS CUARENTA Y DOS AÑOS, FRANCOIS GAGNON DECIDE QUE LA MENTE HUMANA POSEE EL PODER DE DESPLAZAR LA PERCEPCIÓN DEL TIEMPO EXPERIMENTADA A TRAVÉS DE LOS SENTIDOS.

POR MOTIVOS AJENOS A ÉL, ESTA CONCLUSIÓN JAMÁS FUE PUBLICADA.

FIN

PARANOID

POR: ARIEL LÓPEZ V.

CHE¿ SABÉS QUE ME ENTRÓ SHAMPÚ EN LOS OJOS JUSTO CUANDO CANTABA PARANOID DE BLACK SABBATH?

¿JUSTO ESA? JAJAJA!

NO TERIAS!!

NO...N-NO

JAJAJAJAJ JA ¿QUÉ TE PASA? ¿ESTAS TENTADO?

NO... ES QUE... JA JAJA JAJA QUE?

NADA...DEJA... DALE TARADO... ¿QUE?

NADA... ES QUE EN MI BARRIO DICEN QUE...

JIJIJI

QUE QUE DICEN

NO, N-NO IMPORTA...

¡DALE!

Y... DICEN QUE A LOS QUE LES ENTRA SHAMPÚ EN LOS OJOS MIENTRAS CANTAN PARANOID DE BLACK SABBATH SON TODOS PUTOS DEFORMES

CUALQUIERA...

...LA GENTE HABLA CADA PAVADAS...

MADONNA

CUANDO NACÍ CREO QUE FUI ALGUIEN IMPORTANTE, PORQUE COTICÉ INMEDIATAMENTE.

MIS AÑOS SIGUIENTES ESTUVIERON EN MANOS DE UN INFANTE JUGUETÓN, INQUIETO, MALEDUCADO Y SOBRE TODO MUY CURIOSO CON LA ANATOMÍA CANINA.

ESA ETAPA LLEGÓ A SU FIN CUANDO POR UN ERROR ICOMPRENSIBLE SE OLVIDARON DE MÍ LUEGO DE UN SOLEADO PICNIC.

POBRES...¡LO QUE DEBEN HABER LLORADO AL DARSE CUENTA!

Y NO PASÓ MUCHO TIEMPO HASTA QUE ME TOPÉ CON GENTE QUE TRABAJABA PARA NOSOTROS.

CAVE CANEM

ME PROMETIERON CASA, COMIDA Y CUIDADOS...

CAVE CANEM

...A CAMBIO DE MI HOMBRÍA.

LADO - B

Mauro Mantella - Guión

Mauro Brussi - Arte

"El Cielo de los Perritos"

LA HOTELERÍA DEJABA BASTANTE QUE DESEAR Y ERA IMPOSIBLE HACER AMIGOS PORQUE LOS VECINOS IBAN Y VENÍAN EN UN FLUJO CONSTANTE Y SOSPECHOSO.

CUANDO FINALMENTE COMPRENDÍ QUE NO ERAN VACUNAS LO QUE INYECTABAN A LOS COLEGAS QUE SE IBAN, TUVE LA SUERTE DE QUE MIS GARRAS FUERAN MÁS FUERTES QUE EL ALAMBRE OXIDADO.

CON LAS PATAS LLENAS DE LIBERTAD CONOCÍ MUCHA GENTE. Y ME DEDIQUÉ MÁS QUE NADA A COLABORAR CON NIÑOS QUE NECESITABAN SUMAR PUNTOS EN EL RANKING DE MALDAD.

DE IGUAL MODO HUBO ENCUENTROS CON LA TECNOLOGÍA DE LOS HOMBRES.

SOBRE TODO CON ESOS BLOQUES ESTRUENDOSOS QUE ROMPEN PATAS Y SALPICAN LÍQUIDOS QUE DAN FRIO.

DURANTE UN TIEMPO TUVE UN AMIGO PERSONA QUE VIVÍA EN LA CALLE, COMO YO, QUIEN ME DABA COMIDA Y CARICIAS...

...Y LUEGO SÓLO CARICIAS.

Y ENTONCES LOS PROFESIONALES ME VOLVIERON A ENCONTRAR

PERO ESTOS ERAN DIFERENTES.

Y ENTONCES...

¡Y ENTONCES...!

¡HOOOLAAA!

¡CUIDADO!

TODO VALIÓ LA PENA.

¡EL AIRE SIEMPRE HUELE A ASADO Y NADIE DEJA DE SONREIR NUNCA!

¡NO HACE FRIO NI CALOR Y EL SUELO ES SIEMPRE BLANDO Y SIN HECES!

¡VI CASAS DE QUESO PARA RATONES Y TORRES DE ATÚN PARA LOS GATOS!

ENTONCES. ESCUCHO RISITAS TRAS UNA ARCADA...

...Y VOY HACIA ALLÍ CON EL CORAZÓN EXPLOTÁNDOME DE FELICIDAD!

¡AQUÍ LA DIVERSIÓN NO TERMINA NUNCA!

FINITO.

ESTE SOY YO.

el PÚGIL

por J. J. Rovella.

ALGUNOS TRATAN DE MOSTRAR LO QUE SON CAPACES. A MI, NO ME HACE FALTA.

SÉ BIEN LO QUE SOY.

NO SOY EL MEJOR, PERO SOY MUY BUENO EN LO QUE HAGO.

UNA VEZ ESCUCHÉ DECIR A ALGUIEN...

QUE EL HOMBRE NO USA NI LA MITAD...

DE LA CAPACIDAD CEREBRAL.

TAMBIÉN ESCUCHÉ DECIR A OTRO...

QUE RECIBIR TANTOS GOLPES EN LA CABEZA LO PUEDEN DEJAR A UNO TARADO.

¿CUÁL DE ESAS TEORÍAS, PODRÍA APLICAR ACÁ?

...¿CUÁL?...

¿QUEDE IDIOTA DE TANTOS GOLPES?

¿MI CEREBRO EMPEZÓ A FUNCIONAR A TODA MÁQUINA?

LO CIERTO ES QUE AHORA VEO LAS COSAS DISTINTAS...

SIENTO QUE PUEDO VER EL INTERIOR DE LAS PERSONAS.

ESTE SOY YO.

SÉ BIEN LO QUE SOY.

NO SOY EL MEJOR, PERO SOY MUY BUENO EN LO QUE HAGO.

¿TODO BIEN CAMPEÓN?

SI... SI...

TODO EN ORDEN.

BUENO. HASTA MAÑANA.

...Y NO HACE FALTA QUE ME VEA PARA SABERLO...

COMIC.AR

Historietas y Humor gráfico
Buscala en el kiosco

La revista de mayor impacto en la cultura del comic actual.
Seguí toda la información sobre la historieta Argentina en **www.comic-ar.com**

ENTELEQUIA

Comicbookstore

Manga nacional e importado, Anime, Comic americano,
Historietas nacionales, Muñecos y Gashapones
Nueva Dirección Uruguay 341 tel 4372-7282
Y como siempre Juramento 2584 tel 4788-4521
Y también visitanos en www.entelequia.com.ar